

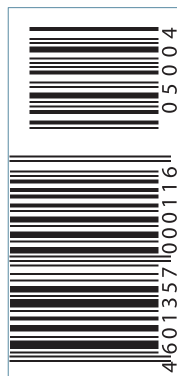
game.exe

ТВОРЕЦ
С ТВОРЦОМ
ТВОРЦАМИ
О ТВОРЦАХ…

#04 2005

game.exe #04'2005 (117)

Банда кудесников пера, объективно данная нам в ощущениях. (А. В. Вершинин)



C&C Computer Publishing Ltd.

АВТОРА!

стр. 24–68



game.exe

ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ:
ДВА КОМПАКТ-ДИСКА
В ОДНОЙ УПАКОВКЕ!

#04 2005

game.exe #04'2005 (117)

Банда кудесников пера, объективно данная нам в ощущениях. (А. В. Вершинин)

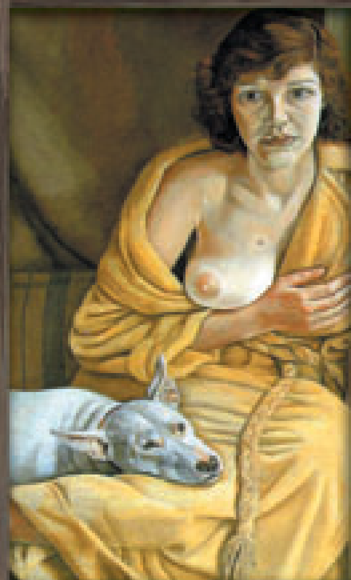


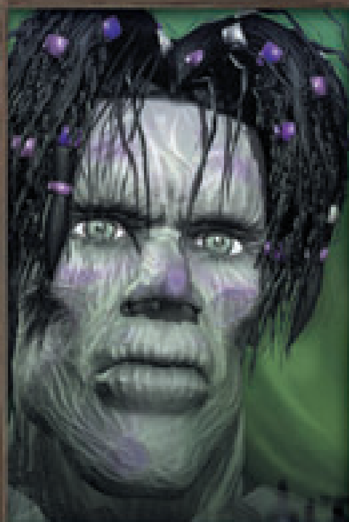






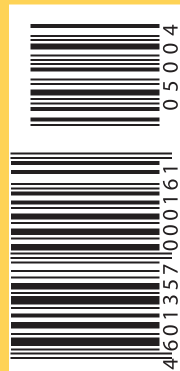












C&C Computer Publishing Ltd.

game.exe

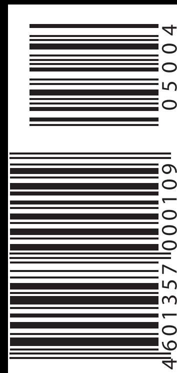
БЕЗ ДИСКА

ТВОРЕЦ
С ТВОРЦОМ
ТВОРЦАМИ
О ТВОРЦАХ...

#04 2005

game.exe #04'2005 (117)

Банда кудесников пера, объективно данная нам в ощущениях. (А. В. Вершинин)



C&C Computer Publishing Ltd.

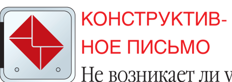
АВТОРА!

СТР. 24–68

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на *post@game-exe.ru*

Вениамин Шехтман
shehtman_vm@mail.ru



КОНСТРУКТИВНОЕ ПИСЬМО

Не возникает ли у вас, почтенные .EXE-читатели, во время игры в эти самые, некое чувство неестественности? Ну, что-то не то происходит на мониторе и в недрах системного блока, какое-то все ненастоящее, в уничижительном смысле игрушечное? Вопрос мой наивен лишь на первый, скользнувший по самому его глянцевитому верху взгляд. И — давайте сразу же отринем напрашивающийся, но не менее поверхностный и откровенно жлобский ответ: «А че, все нормуль. Это ж игры...».

Нет, не нормально. На современном этапе исторического развития КИ могут быть абсолютно, стопроцентно убедительными. И не только на современном. И раньше могли. И иногда были. В конце концов, для этого требуется только одно: внутренняя непротиворечивость в случае, если мир КИ отличен от реального, и отсутствие грубых ошибок в отображении мира нашего, данного в ощущениях. Если это нехитрое (но чертовски трудновыполнимое) правило нарушается, в восприятии игры воцаряется хаос. Радуга превращается в пантонный веер, башня из слоновой кости оборачивается грудой пластиковых стаканчиков, и делается видно, где именно висели датчики на актере во время motion picturing...

Миры иные — тема отдельная, да и претензии к игростроителям здесь не всегда уместны. Ведь, как правило, Миры (фэнтезийные пастбища, сайнсфикшные космосА, любые другие не наши земли и турецкие берега) имеют под собой ли-



тературную основу. Будь то книга, комикс или сценарий, специально написанный для игры. С их авторов и спрос. И за трехметровых жуков (пусть объяснят хотя бы, как эти твари гоняют кислород по своим тушам, что это за осмос такой удивительный, а уж остальное, может, и простим), и за толпы хищных монстров, умудряющихся выживать в пустых каменных кишках на диете из приключенцев и их пожитков.

А вот когда исконная действительность оказывается грубо попранной из-за невнимательности к деталям и нежелания искать пути ее отображения, когда они (пути) неочевидны, делается обидно. И не просто обидно, а... Перейдем же от ощущений к анализу.

Велик искус воспользоваться переслегинской классификацией и поделить ошибки в отображении действительности в КИ на профессиональные нефатальные, фатальные и сюжетообразующие. Но КИ, в интересующем нас разрезе, чуть тоньше и сложнее литературы. Здесь мало знать некую область, необходимо еще иметь возможность для ее реализации.

К примеру, НИ В ОДНОЙ (на моей памяти) компьютерной игре не реализовано фехтование. Единственное известное мне исключение — Bushido Blade (и BB2) от Square для PS. Да и там при игре от третьего лица имелся только дух, но не буква поединка «мужик против мужика, на длину меча». При игре же от первого лица все было в порядке, но при этом картинка была совершенно инфернальной: противник и руки играющего представляли собой прозрачные схемы из зеленых палочек, а прорисованы были только пол додзе и оружие. А иначе никак! Да и при этом бой был хоть сколько-то реалистичным только в том случае, если оба игрока избирали для поединка синаи. Когда же один из бойцов вооружался шестом, а другой двуручным мечом — экран превращался в кашу со шкварками. И это не случайно. Только кендо, с его четырьмя стойками и тремя ударами (из которых 90% приходится на один, ведь «кендо начинается с мен и заканчивается мен»), было возможно отобразить реалистично, учитывая ограниченные возможности геймпада. Во всех же остальных играх, где встречается колюще-режущее или даже эксплуатируется романтика согреваемого ладонью эфеса, фехтования нет и близко. Ни в слэшерах с их долбежкой по ударообразующей клавише, ни в «Детгерфоломорровиндах» с их возюканьем мышкой, ни тем более в пиратских игрушках, где фехтование вообще сродни игре «камень-ножницы-бумага».

И дело тут не в лени или незнании основ. Уж всяко фирмам, тратящимся на то, чтобы нанять с десяток мастеров разных экзотических единоборств (чтобы срисовать с них бойцов — как это делалось при создании Virtua Fighter), найти фехтующего консультанта не составляет труда. Просто для того, чтобы пристойно реализовать управление в



классическом поединке на шпагах, где будут только уколы, а режущие и рубящие удары неприемлемы, игрок должен будет располагать... парой джойстиков, для рук и ног. А еще крайне желательны педали. Ну и кому это надо — делать такие игры? Ведь даже мировые первенства по фехтованию проходят при пустых залах, а значит, любителей тыкать в живого человека острым и даже смотреть на это, мягко говоря, немного.

Однако далеко не все ляпы и пробелы можно оправдать подобным образом. Сплошь и рядом вещи, отобразить которые можно и должно, почему-то оказываются за бортом внимания КИ-мейкеров. Беседуя об этом, людей трогать не будем: уж очень они, двуногие без перьев, неоднозначны и вариабельны. Обратимся лучше к зверушкам. Эти попроще и любимы.

Упомянутую переслегинскую классификацию украсть все же придется. На нефатальных ошибках заостряться не будем. Что с того, что в Deer Hunter олени убегают не так, как должны бы, а броненосцы и еноты ведут себя и двигаются одинаково, так как отличаются только текстурами? На ощущение от игры это влияет слабо, не в этом цимес и соль, не здесь зарыта собака. А вот то, что в Browning African Safari львы двигаются подобно антилопам и все время что-то подбирают с земли (будто пасутся!), — уже хуже. Но тоже не смертельно, поскольку они — всего лишь мишени в круговом тире, и будь на их месте клоуны или заводные паровозики, мало что изменилось бы.

Хуже, когда ошибка фатальна, то бишь напрочь уничтожает ощущение реальности в игре там, где оно быть обязано. Вспомним древнюю игру Wolfs. Всем

была хороша: редкий жанр — симулятор животного, удобный интерфейс, отличная по тем временам визуализация и вокализация. Информативна, познавательна, наукообразна ровно настолько, чтобы не превратиться в учебное пособие. Выбери волка, примкни к стае или создай свою, стань альфа-особью или удовлетворись отыгрыванием парии. Проглатывай, спаривайся, спасайся от охотников. Надоел этот волк, выбери из стаи другого. И все так мило: лося в одиночку не возьмешь, а только всем миром, да загнав в глубокий снег. Белку, конечно, поймаешь, но долго сыт не будешь. О погоне за зайцем трижды подумаешь, поскольку его, косого, пока в буреломе выгропишь да догонишь, вдвое больше энергии сожжешь, чем от него получишь. Но! Зима прошла, на смену мать-и-мачехе поперли ландыши, а там и васильки. Теплынь, еды полно, а волки без видимых причин продолжают шарахаться стаей в полтора десятка голов. Конец, верхнее «до» сорвалось в придушенный сип. Почему так вышло? Потому что авторам не захотелось отказываться от взаимоотношений внутри стаи в угоду реализму. А копнуть глубже, узнать, что отношения никуда не делись, а просто стали сложнее и из интриг внутри спортивной команды превратились в баронские политесы, игроделы почему-то не смогли или не захотели. Или посчитали, что фальшь заметит только тот, кто в этом что-то смыслит. А мысль, что в такую специфическую игру и играть-то будут преимущественно «смыслящие», отмели как прибыленеобразующую. Такую мысль додумай, так недолго и издателю сболтнуть. Еще гаже, невообразимо гнусно и порочно, когда ошибки становятся сюжетообразующими. Классический тому пример — относительно свежая Zoo Empire. Здесь ошибки громоздятся друг на друга и пронизывают все, начиная от общей концепции и заканчивая деталюшками. А попутно пробуравливают все что можно и даже, казалось бы, нельзя. Причем ошибки порой очевидные даже простo завсегдатаю передачи «В мире животных» и могущие сойти за правду только для индивидуума, воспитанного на сериале «Дикий мир», в чем компанию Enlight заподозрить сложно. Особенно яркие и наглядные ляпы вспучиваются в наиболее «профильной» для игры области — уходе за животными и их содержании. Ну зачем, зачем косулям нужен пластмассовый олень?! И, заметьте, не одиноким самцам, что могло бы сойти при надлежащей анимации за беннихилловский юмор, а полноценному стаду. Полный ужас с осушителями-увлажнителями, вообще никакой связи с реальными потребностями реальных вроде бы зверей. Безумная и навязчивая идея о том, что животное комфортно себя чувствует только в загоне со строго выверенной мозаикой пола типа «10% лесного мха, 10% камней из тундры, 25% камней из саванны, 25% песка, 30% хвойной подстилки». Даже крокодилы. Ради них приходится валить все это добро на дно пруда. Кстати, интересно, как звери отличают, откуда камни? Или просто поставщики зоостаффа освоили главную заповедь торговцев рыболовными снастями «чем ярче блесна, тем быстрее клюнет покупатель»?





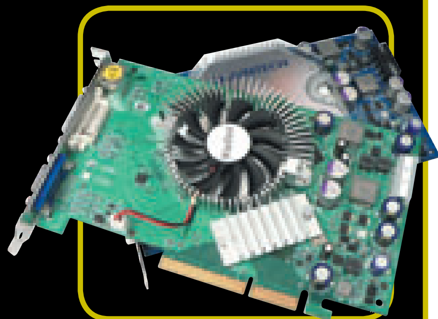
Такой же кавардак с содержанием посетителей и уходом за ними. Знаете, какой аттракцион в зоопарке оказывается наиболее востребованным и посещаемым? Нет, конечно, не вольеры с пушистиками. Не экзотариум и даже не бигмачечная при «Уголке Дурова». Телефон-автомат. Про менеджмент, кадровую политику и исследования даже говорить не будем. Только, в зависимости от возраста и темперамента, плакать, сокрушенно вздыхать и нервно садить папиросы огоньком в ладонь... И отговорка, что, дескать, игра-то, наверное, для самых маленьких, не принесет успокоения. Даже дети, не достигшие и метра, но хоть раз бывавшие в зоопарке сафари-типа (или видевшие его по телевизору), знают, что зебры и страусы прекрасно уживаются в одном вольере, а вовсе не впадают от вида друг друга в кататонию. Что же делать? Ну, что делать девелоперам — понятно. Быть «тщательнее», не скупиться на консультантов и в целом следовать совету Бориса Натановича: писать либо о том, что знаешь лучше других, либо о том, чего не знает никто. А что делать нам, не побоюсь этого слова, потребителям? Мы ведь в конце концов не только аплодируем и «имеем фан», но и, гм, платим. Вариантов, как всегда, два. Либо ждать пока мимо не пронесут труп врага, то бишь игры не станут идеальными (только, с чего бы?). Либо приложиться, по мере возможности, к процессу. Принимать участие в бета-тестировании, помогать производителям в определении игроцких нужд и чаяний. Писать письма, конструктивные... ■

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
.EXE-резидент, дежурный по мясному цеху



Уважаемый Вениамин! Выбора у нас, конечно, нет: вы либо равномерно поглощаете дары релизной реки, либо отворачиваетесь от нее ради иных удовольствий. Лично я не слишком верю в компании, чей игродизайн корректируется в зависимости от прихотей толпы, пусть даже, против обыкновения, толпы очень позитивной, корректной, полной великих идей и тонких мыслей (на зависть Вольтеру). Дизайн либо ставит покупателя на колени и порождает новый жанр (см. Тему номера), либо заставляет с горечью размышлять о зияющих в нем прорехах. То же самое актуально для киносценариев, беллетристических сюжетов, музыкальных композиций и прочих культурных плодов, в которых либо что-то есть, либо все болезненно плохо. Часто авторам не хватает таланта или усидчивости, но гораздо более вероятно — времени. Если бы программирование не было способом заработать, а издатель не угрожал бы прекратить финансирование или закрыть проект, многие компьютерные игры не стали бы мишенью вашего справедливого аналитического негодования. Давайте посмотрим вместе... Лев пасется, словно жалкая антилопа, не из-за тупости программистов, а благодаря нехватке времени на внедрение поведенческого алгоритма хищника. Вероятно, «ваши» волки не устают зимовать и весной и летом по той же самой причине: долго прописывать еще одну бихевиористскую линию. Сроки поджимают, голодные дети воют белугами, а жестокий публикатор хочет продать игру к Рождеству и благополучно забыть о ней. Навсегда. Нынче судьба КИ почти полностью находится в руках бизнесменов, а не творцов, — и это приговор. Даже в лучших командах, столпах качественной выделки вроде LucasArts, ныне царствует не слишком маскируемый вертеп. В качестве наглядной иллюстрации советую изучить колонку американского коллеги Кристофера Бьюкелера (Christopher Buecheler) с сайта Gamespy (www.gamespy.com/articles/588/588057p1.html), который, как и я, был немало поражен чудовищной мясорубкой, учиненной в отношении сюжета Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords. Чей релиз, увы, просто не успевал к началу декабря. Нет-нет, я никого не выгораживаю, вы стопроцентно правы и в анализе, и в выводах, просто чуть-чуть расширяю наши индустриальные горизонты... ■

счастливый **УЧУ** стр. 43



Видишь ли, дорогой Саша... Я расскажу тебе историю (по секрету), сначала с игрой «АЛЬФА: Антитеррор» совершенно не связанную, а потом ты и сам все поймешь. Однажды мы с другом скушали грибов — нет, не с картошкой, нет, да, именно этих. Штук тридцать, не больше, мы же не отморозки какие, люди приличные. А потом пошли в заведение, и такой дохленький пацанчик в туалете предложил нам «телепузиков». Мы запили их «Корнетом» прямоизгорла и медленно побрели по направлению к дому — потому что уже было время. И только пришли, легли на теплый кухонный кафель, как Вася достает из кармана тюбик клея «Момент-Т»... Но я ему сразу строго так говорю: «Ты мне этого не на-а-адо... Здесь, пожа-а-алуйста-а-а, хулига-а-ан...» И выгна-а-ал вза-а-ашей. Обора-а-ачиваюсь — ба-а-а — ка-а-афель под нога-а-ами уже игра-а-ается в са-а-алочки и серенька-а-ая клеточка-а-а с зелененькой чешутся о дверцу холодильника-а-а, обои лопа-а-аются большими фиолетовыми пузырями и па-а-ачка-а-ают, па-а-ачка-а-ают белый па-а-апин потолок...



Словом, все это, и даже хуже, повторилось со мной во время любви с тактико-потреотической игрой «АЛЬФА», которую ты, милдруг, сплавил мне на прошлой неделе. Не могу тебя поблагодарить, прости, ибо меня и от бодяжной кислоты так не трясло. Что это чистый гриб, я понял с полпинка, когда на наших честных богомольных оперов полезли с гор чернож***е барыги... а милицанеры — не поверишь! — угашенные по самое пошелнах, у них красненькие генералы в горах прыгают. Ну какой, думаю, от чумных толк на великой отечественной контртеррористической операции (ВОКО)? Им бы отлежаться денек, минералочки пососать, слегонца в бассейне поплавать да похавать от пуза к вечеру. Стрелять уж точно бесполезно — они ведь в крысаков летучих и прочую тварь из других миров целятся! И эта земля у них под ногами, что мой кафель, издалека сыпью хорьковой кажется, а вблизи и вовсе тошно: разводы, мазня вангоговская (тот урод, что ухо себе отпилил), чистая психоделия вроде клубных картинок, где надо фигуру увидеть. На трезвую голову сложно, но если чего-как, то в лучшем виде.

При следующей встрече, надеюсь, ты объяснишь мне, почему новые приключения наших честных православных оперов называют «тактическими», — долго искал меню планирования операции, но, наверное, ты просто забыл отдать мне один диск. И потом (я не профессионал, но все же), разве «альфа» не обозначение серединного этапа разработки игры, предшествующего тестированию? В таком случае, мне хотелось бы узнать, когда будет «бета». Может, я поучаствую? Замолви за меня словечко. И ты пиши, понял, не забывай братана!

P.S. Давно хотел спросить: что означает опция «Нет травы» в настройках детализации?

P.P.S. А еще, знаешь, умер Хантер Томпсон. Вот ведь жалость.

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 04 (117), апрель 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 44500 экз.
Номер подписан в печать 4 марта 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

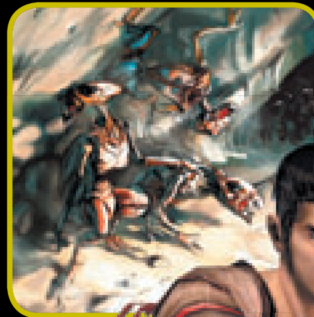
#04 2005

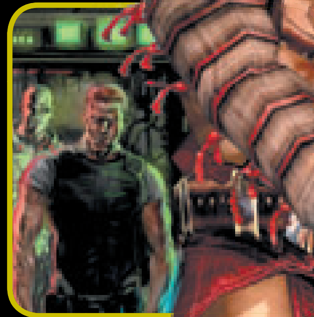


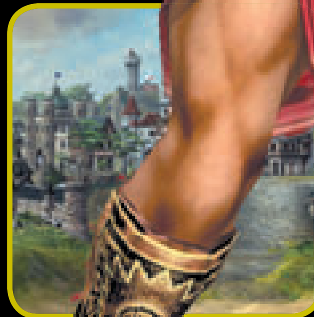
Тема

Разборы









ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Нврмр*

S.C.S. Dangerous Waters	5,00
Gran Turismo 4	4,78
Shadow of Rome	4,50
House of the Dead III, The	4,10

4 Нврмр

NASCAR SimRacing	4,00
Nibiru: Messenger of the Gods	4,00
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	3,93
Settlers: Heritage of Kings, The	3,80
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	3,70
Freedom Force vs. The Third Reich	3,50

3 Нврмр

«АЛЬФА: Антитеррор»	2,50

2 Нврмр

1 Нврмр

* Нврмр (Невермор) — апрельская мера уникальности и неповторимости. С абсолютной объективностью свидетельствует о том, насколько другим играм («играм»?) не светит приблизиться (светит не приблизиться) к данной. Не склоняется!

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.

Перепечатка материалов и использование их в любой форме (в том числе в WWW) возможны только с письменного разрешения главного редактора журнала Game.EXE. При этом ссылка на журнал Game.EXE обязательна.

Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

Содержание .EXE CD1 и CD2

Игры
SWAT 4
The House of the Dead III
Freedom Force
vs. The Third Reich
Empire Earth II
Bloodline
GTR: The Ultimate Racing Game
(официальное демо #2)

Shareware-игры
AirStrike II: Gulf Thunder 2.51
Aquabble Avalanche 1.2
Asianata
AstroAvenger 1.2
Base Be Gone 1.3
Charm Tale
Click-a-Block!
Coin World 1.7
Flatspace 1.08
Future Pool
Hightailed 1.5
Legend Of Shadow
Protothea
Puppytron
Rats and Spears 1.1
«Осада. Разноцветные
пираты» 1.1

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
ICQ 5
TrueDownloader 0.8
BSplayer 1.2.815
DropToCD 3.05
Image Browser Arctic 5.0
AbiWord 2.2.4
Recover My Files 3.2

Драйверы
nvidia ForceWare 71.84 Beta
под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 71.84 Beta
под Windows 9x/ME

Сюрприз
Флэш-игры
Ball Revamped 2: Metaphysik
Battleships: General Quarters 2
Bush Shoot-Out
Cantankerous Tank
Cat and Dog
Come Together
Contra
Darkness
Destructionism 2
Dynasty
Etherena
F1 Racer
Flash Chess
Go
H.K.Cafe
Hand Gun
Hapland
Hostile Skies
Rural Racer
The High Heel

Wallpapers
Auto Assault, Batman Vengeance, Brothers in Arms, Darkwatch: Curse of the West, Devil May Cry 3: Dante's Awakening, Earth 2160, Empire Earth II, Ford Racing 3, FunPause, Hell Forces, Juiced, NASCAR SimRacing и др.

Музыка
«Карибский кризис»
(саундтрек)
«Сталинград» (саундтрек)

Содержание .EXE DVD

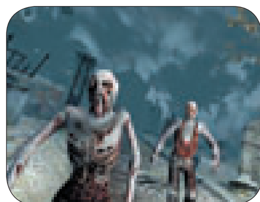
.EXE-архив
Game.EXE #03'2005
(.pdf-формат)

Игры
Экшены
Bloodline
Liquidator
SWAT 4
The House of the Dead III
Tom Clancy's Splinter Cell:
Chaos Theory
Ролевые игры
Freedom Force
vs. The Third Reich
«Звездные волки»
Гонки
RPM Tuning



GTR: The Ultimate
Racing Game
(официальное демо #2)
Симуляторы
Universal Combat:
A World Apart
Стратегии
Empire Earth II
«Сталинград»
Will of Steel (новейшее демо)

Shareware-игры
Экшены
Beware the Moon
Snow Island
Аркады
AirRade Air
AirStrike II: Gulf Thunder 2.51
AstroAvenger 1.2
Base Be Gone 1.3
Coin World 1.7



Legend Of Shadow
Protothea
Puppytron
Головоломки
Aquabble Avalanche 1.2
Asianata
Ballz3D 3.1
Charm Tale
Click-a-Block!
Space Balls 1.01
Spellcaster
Super Monster Painter
Extreme
«Осада. Разноцветные
пираты» 1.1
Спорт
Future Pool
Rats and Spears 1.1

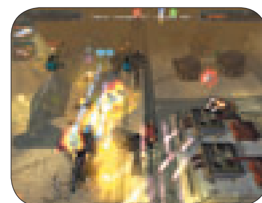


Ролевые игры
Flatspace 1.08
Стратегии
Garden War 1.1
Lost Admiral Returns
Muerte Mechanica
Гонки
2 Fast Driver
Maluch Sim 2
RC Muscle
Симуляторы
ShortHike 2.0.2
Нечто!
Hightailed 1.5

Утилиты
Антивирусы
Kaspersky Anti-Virus
Personal 4.5.0.94
Интернет
GetRight 5.2d

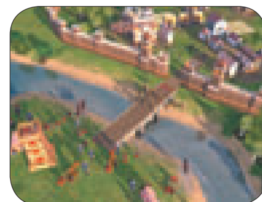


HijackThis 1.99.1
ICQ 5
TrueDownloader 0.8
W32.Mydoom@mm Removal
Tool 1.7.0
Драйверы
nvidia ForceWare 71.84 Beta
под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 71.84 Beta
под Windows 9x/ME
Мультимедиа
Ashampoo Burning Studio 5
BSplayer 1.2.815
DropToCD 3.05
JetAudio 6.1.0 Basic
Nero Burning Rom 6.6.0.8
Графика
Image Browser Arctic 5.0



Система
AbiWord 2.2.4
CPU-Z 1.27
QuickZip 4.50.17
Recover My Files 3.2
xStarter 1.62

Сюрприз
Флэш-игры
Ball Revamped 2:
Metaphysik
Battleships:
General Quarters 2
Bush Shoot-Out
Cantankerous Tank
Cat and Dog
Come Together
Contra
Darkness
Destructionism 2
Dynasty



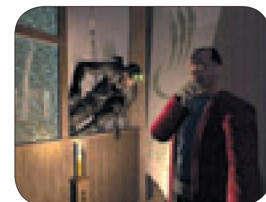
Etherena
F1 Racer
Flash Chess
Go
H.K.Cafe
Hand Gun
Hapland
Hostile Skies
Rural Racer
The High Heel

Патчи
«Александр» v1.02
«АЛЬФА:
Антитеррор» v1.02.285
«Карибский кризис» v1.1
FlatOut v1.1
«Чистильщик» v1.3b



Wallpapers
Auto Assault, Batman Vengeance, Brothers in Arms, Darkwatch: Curse of the West, Devil May Cry 3: Dante's Awakening, Earth 2160, Empire Earth II, Ford Racing 3, FunPause, Hell Forces, Juiced, Mercenaries, NASCAR SimRacing, Pariah, Phoenix, Pirates of the Burning Sea и др.

Музыка
«Сталинград» (саундтрек)
«Карибский кризис»
(саундтрек)
Jet Force Gemini (саундтрек)
Retrovibes (компиляция
демосценерской oldschool-классики: 14 композиций
1991-1996 гг., PC & Amiga)



И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Скульптор флорентийской школы раннего итальянского Возрождения. К ставшим классическими работам относятся табернакль с использованием перспективно построенного иллюзорного пространства и богатым ренессансным декором, а также гробница секретаря Флорентийской республики, гуманиста К. Марсуппини. Автор создал немало портретов, бюстов Мадонны и детских головок в любимом материале — утренней манной каше.

R.I.P.

«Игроиндустрия станет более конформистской, дегенеративной и обывательской, если принадлежащая господину Мердоку Fox подомнет под себя хотя бы одного из крупнейших издателей...» (EXE #03'2005)

Друзья, товарищи, коллеги, просто сочувствующие. Поздравляем! Наша маленькая КИ-промышленность только что стала такой, сякой и подернулась тонкой зеленоватой патиной. Поздравительные открытки и письма благодарности следует отправлять в адрес компании News Corporation медиамагната Руперта Мердока, которая намедни все-таки заключила контракт о приобретении глобального мирового игроиздателя... И ты, Eidos?!

СЮРПРИЗ

Ну вот так мы не играем. Слопать злодейскую Electronic Arts — еще куда ни шло. Колониальную Ubisoft — обидно, но объяснимо. А Eidos?.. Ведь только сейчас становится широко известно о долгих одиноких прогулках Eidos по бульварам ночного бизнес-центра (мини-юбка, чулки, декольте, яркая красная помада). Вероятно, там ее и приметил господин Мердок. Нельзя сказать, что новобрачные не подходят друг другу. Напротив! Eidos уже изрядно фрустрировала творческую общественность мидасовыми попытками превращать в золото все издаваемые продукты. Результат вам известен: выдоенные до потери самосознания сериалы Tomb Raider, Commandos, Hitman, Thief, плюс не переживший позора и преставившийся Deus Ex, — все они некогда были приличными людьми со взором горящим. Посмотреть, как именно можно обозлить и без того злобное зло, будет любопытно.

МЕСТЬ СИНГХОВ

А тем временем во все еще далекой от Мердока игрогалактике продолжаются издательские войны. Древняя темная империя Electronic Arts вновь изменила внешнюю политику по отношению к молодой французской республике Ubisoft: в этом месяце переговорщики EA без обиняков заявили о желании проглотить Ubi целиком, как кит Иону, сына Амафиина. Ответ галлов иноземному чудищу морскому состоял из двух частей.

Смысл первой — обнаружить чувствительное место в жирной EA-туше и садануть туда со всей дури. Долго искать болевую точку не пришлось: взгляды генералов Ubisoft привлекла неспортивная возня между Take-Two и EA. Ситуация на физкультурном фронте продолжает напоминать смесь солнцевской криминальной разборки с партией в покер. Стоит одним бросить карты, как те тотчас оказываются поднятыми. Вот и Ubi, подсуетившись, подхватила спортивные

причиндалы Microsoft Game Studios — в частности, ледово-хоккейные, американофутбольные, баскетбольные и бейсбольные франчайзы. В качестве сливок на верхушку пирога сгодился гольфист Виджей Сингх (Vijay Singh), повязанный галлами эксклюзивным договором.

Вторая часть тактического маневра французов заключается... то ли в экспансии, то ли в бегстве — дорогая редакция еще не определилась в окончательной оценке канадской активности Ubisoft. Ибо североамериканский задел Ubi Montreal продолжает чудесным образом пухнуть от месяца к месяцу! В частности, благодаря приобретению активов компании Microids Canada (MC2-Microids). «Плацдарм для атаки или резервация?» — вот в чем вопрос.

На сладкое — тема для размышления. Не являются ли EA и Ubi, тайно, сторонами одной и той же медали? Популярная паранойя приписывает «Пепсико» и «Кока-колу» одному владельцу (разумеется, помешанному на установлении мирового господства), так чем же старатели КИ-бизнеса хуже пенных водолеев? Думайте.

ПОМНИТЕ, КАКИМ ОН ПАРНЕМ?

Два слова о Troika Games: она умерла.

Шальные слухи месячной давности на поверку оказались чистой правдой. Спустя месяц после релиза своей третьей игры (Vampire: Masquerade — Bloodlines) возглавляемая разработчиками легендарного хита Fallout компания развалилась. Официальная причина: неспособность найти издателя для следующего проекта.

Как грамотно заметил один из посетителей свеженького .EXE-форума (http://forum.exe.su), относиться к компании можно по-разному, но превалирующее значение имеет прискорбный факт уменьшения количества творческих девелоперских команд на одну боевую единицу. Бывшие сотрудники уже разбрелись по миру. Их приняли Activision, Obsidian, Mythic и другие менее известные игроки РПГ-сцены. Леонард Боярски (Leonard Boyarsky), Тим Кейн (Tim Cain) и Джейсон Андерсон (Jason Anderson) пока не могут даже приблизительно назвать следующую остановку в большом путешествии по имени «жизнь».

Игры Troika всегда продавались со скрипом. По некоторым свидетельствам, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura разошлась 234-тысячным тиражом и принесла около девяти млн. долларов. Хороший старт для компании без имени и послужного списка! Благодарить за успех, помимо очевидно вдохновенного дизайна, следовало ролевую репутацию триумвирата и, в особенности, тщательную и протяженную бомбардировку общественности на форумах и тематических сайтах. Когда же приободренная всеобщей приязнью Troika решилась на коммерческий релиз (The Temple Of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, 128 тыс. копий, около пяти млн. долларов в продажах), последовал провал — в прессе, продажах, по периметру, везде. Его причины тоже не претендуют на звание государственного секрета. Врожденная одаренность команды компенсировалась впечатляющей неспособностью довести проект до состояния лоска. Или хотя бы избавить его от самых грубых ошибок! Кроме того, Troika Games так и не обзавелась хотя бы профессиональными — не говоря уже о гениальных — аниматорами и художниками. (Кстати, эта болезнь присуща и Bethesda Softworks, но слабость находят простительной в свете очевидной дизайнерской неповторимости компании.) Нарисуйте себе, что происходит с коммерческим, то есть исходно не слишком глубоким, проектом, если его оболочка не будет слепить казуала фейерверком?..

Наконец, Vampire: The Masquerade — Bloodlines (72 тыс. копий, три млн. кассы). Осознали собственную неспособность к производству графических оболочек — хорошо! Но недостаточно, ведь кто-то должен красиво рисовать и плавно двигать вампиров даже в сиюминутно совершенных покоях графического мотора Half-Life 2. Не удивительно, что маркетинговая идея одновременного релиза самой прекрасной FPS-2004 и Bloodlines погубила последнюю. Никто и не подумает тратить кровную условную единицу на уродливую action/RPG, когда ее можно вложить в волшебной красоты шутер! Так художественная несостоятельность окончательно прикончила РПГ-компанию.

В одном из интервью Леонард Боярски косвенно подтверждает нашу теорию падения Troika Games. Боссы, некогда бывшие дизайнерами, были повязаны по рукам и ногам незнакомой и враждебной средой большого бизнеса. Когда Тим, Джейсон и Лео возились с Fallout, все отличные от творческих заботы неизменно брал на себя старший брат студии Black Isle — Interplay (он же зорко следил за качеством производимого). Мир его праху.

На взгляд .EXE-спецов, руководство Troika Games не смогло совмещать бизнес с творчеством. В результате на свет выползали хронически незавершенные и внешне непривлекательные игры; то же самое творилось и на деловом фронте: сначала Troika проиграла тендер на Fallout 3, затем не смогла договориться с издателем о собственной постапокалиптической авантюре...

Послесловие. Леонард Боярски публично заявил о желании работать над Fallout 3 под знаменами Bethesda Softworks. Только какой моряк пригласит в каюту альбатроса? ◘



слева Игра об обитателях гробов окончательно доконала Troika Games. Покойся с миром, нелепый друг.

справа Любовь журналистов к австралийскому медиамагнату по имени Руперт не знает разумных границ. Мы скромно присоединяемся к толпе поздравляющих. С приобретением!

совсем справа Ubisoft занимается созданием нового Иностранного легиона. Хотя, возможно, армии наемных канадских компьютерщиков и интернациональных головорезов объединятся в броске из Монреаля. На юг!





ОБ игре

www.justadventure.com/IndependentDevs/PinheadGames
ЖАНР **Флэш-квесты**
ПЛАТФОРМА **PC**
ДАТА РЕЛИЗА **Осень-зима 2005 г.**
РАЗРАБОТКА **Pinhead Games (www.pinheadgames.com)**





NICK BOUNTY: THE GOAT IN THE GREY FEDORA

NELLY THE WONDER DOG

БЕСЕДУ ВЕЛА **МАША АРИМАНОВА**

Друг человека

Помните наш материал о Case of the Crabs и Brain Hotel, неразлучной парочке флэш-квестов (#12'2004, стр. 24-26)? Среди прочего там говорилось: «...по отдельности они, может, и не заслуживают слишком пристального внимания, но вместе представляют собой очень любопытный феномен». Еще более любопытный феномен представляют, в сочетании с Case of the Crabs и Brain Hotel, два новых проекта возглавляемой Марком Дарином (Mark Darin) Pinhead Games: очередная серия приключений частного сыщика-лузера Ника Баунти под названием The Goat in the Grey Fedora и обезоруживающий квест про собачку Nelly the Wonder Dog.



вверху Руководитель Pinhead Games Марк Дарин, начинавший с полного непонимания Flash-вселенной.
справа The Goat in the Grey Fedora. У незнакомого с ранним флэш-творчеством Pinhead человека картинка вызывает однозначную реакцию: что это за пугало?! Без паники, друзья! Вспомните, что герой Grim Fandango тоже не был писаным красавцем.

ФЛЭШ, КАК ГОРДОН

Серьезно поговорить с .EXE о том, что же это все-таки такое — Macromedia Flash, о творческом потенциале этой технологии, а также о том, легко ли победить собственную независимость и правда ли, что животные куда человечнее людей, любезно согласились сам Марк и, в одном исключительном случае, его верная тень Джейсон Эллис (Jason Ellis).

.EXE: Марк, как вы сами считаете — удалось ли вам достигнуть флэш-совершенства с Case of the Crabs или с Brain Hotel? Первая игра по результатам голосования в The Inventory получила звание «Лучшей независимой 2004 года» (не забудем и про NY Times), вторую PC Gamer назвал «пятизвездочным шедевром»... Но как вы сами относитесь к этим проектам по прошествии времени? Какая игра лично вам больше нравится?

Марк Дарин: Я начинал, имея самые минимальные познания в удивительном Flash-мире. Чтобы разобраться в происходящем, стал делать примитивные флэш-игры. Таких в Сети каждый день появляется несколько десятков — бокс, платформеры, простенькие пазлы... Но все это время меня интересовали графические адвенчуры, как плоские, так и трехмерные. Я присматривался ко всевозможным некоммерческим движкам для строительства квестов, но ни один из них не удовлетворял меня. И в один прекрасный день что-то щелкнуло: а почему бы мне не сделать флэш-адвенчуру?!
Работая Case of the Crabs и Brain Hotel, мы вовсе не думали о признании — делали игры для себя и, быть может, для пары-тройки верных друзей, вот и все. Когда первая игра вышла и я осознал, какими темпами рас-

тет наша аудитория, то понял, что вторая должна стать настолько профессиональным продуктом, насколько это возможно. Я очень доволен успехом работ у публики, но сейчас, конечно, многое сделал бы по-другому... По счастью, нам есть над чем работать, есть куда применить все полезные мысли. Любимая же игра — Case of the Crabs. Что неудивительно — писал сам, рисовал сам, программировал тоже не Джон Кармак...

.EXE: Но все-таки: почему флэш? Время от времени на нас сваливаются графические адвенчуры, разработанные крошечными инди-группами или даже одиночками (Missing on Lost Island, Alida, Other Worlds) с использованием куда более традиционных технологий, тех самых отвергнутых вами некоммерческих движков...



Марк Дарин: Для меня Flash имеет ряд неоспоримых преимуществ. Во-первых, это межплатформенная среда. Во-вторых, флэш-играми можно пользоваться прямо из браузера. Не надо ничего скачивать и устанавливать. Никаких проблем с дополнительными речевыми пакетами. Никаких щекотливых вопросов совместимости. Играть может любой! Как я уже говорил, Case of the Crabs делалась прежде всего для друзей, но вы бы знали, насколько ленивые у меня друзья... Я понимал, что, если до игры нельзя будет добраться путем одного мышиного клика, они ее так никогда и не посмотрят. Таковы все игроказуалы! Любая флэш-игра имеет многомиллионную потенциальную аудиторию не из-за выдающихся художественных качеств, а в силу своей абсолютной доступности.

.EXE: А правда, что на игру у вас уходит около месяца?

Марк Дарин: Ха-ха! Рассмешили. Нет, это не так. Case of Crabs и Brain Hotel уложились в четыре месяца (11-часовой р.д., без выходных). Сейчас мы корпим над Nick Bounty: The Goat in the Grey Fedora и Nelly the Wonder Dog, и на каждую планируем потратить не меньше года. Но вообще на движке MAAGE, который я разработал, можно состряпать игрушку за месяц — без музыки, анимации, голосовой озвучки и т.д. и т.п...

.EXE: В своем дневнике вы писали, что главная беда инди-разработчика — его независимость. Как это возможно, позволить себе художников, актеров, композиторов, выпуская одну за другой бесплатные игры?

Марк Дарин: Все просто: когда проект действительно хорош, руководитель его компетентен, а люди относятся к делу с высоким профессионализмом (несмотря ни на что!), приходят волонтеры. Помните, скольких детишек Том Сойер заставил красить несчастный забор? Вот-вот. Художники, актеры, музыканты бегут к нам из любви к искусству!

Акелла
Приключения Алисы
www.akella.com

ПОД ЗНАКОМ БОГАРТА

.EXE: Ник Баунти... Мы знаем, что этот персонаж был придуман вами еще для Amiga 500; мы слышали жуткую историю о том, как эта «Амига» погибла, когда игра была уже почти закончена... Что для вас этот многострадальный персонаж?
Марк Дарин: ...а еще до «Амиги» Ник был героем нескольких рассказов и любительских фильмов. Мы с ним старые приятели, знаем друг друга от и до. Нам приятно работать вместе. Мы с ним, как... Богарт и Джон Хьюстон!

.EXE: Кстати, а почему вы избрали своим покровителем Святого Богарта? Почему «лицо» Pinhead Games именно частный сыщик?
Марк Дарин: Еще школьником я впервые посмотрел «Касабланку». И, конечно же, безнадежно влюбился. В Богарта... А вам нравится «Касабланка»?..

.EXE: «Касабланка» нравится всем! Я влюблена в Бергман...
Марк Дарин: ...так вот, Ник Баунти был придуман еще раньше, но ожил он лишь после того исторического киносеанса. В оригинале Ник был глупым комедийным неудачником; позже я понял, что он просто наивный мальчик, который хочет стать в точности таким, как Богарт, но богартовских испытаний ему пережить не довелось. Где у Богарта цинизм, у Ника — сарказм.

.EXE: Вам хватило мужества выпустить ЧЕРНО-БЕЛУЮ игру (Case of the Crabs)! Как считаете, может быть, цвет в детективах следует запретить законом?
Марк Дарин: Нет, в некоторых детективах он уместен. Не думаю, что мне захотелось бы играть в квесты про Текса Мерфи в черно-белом варианте... Ну а Case of the Crabs спасло прежде всего то, что она была короткая. Но нельзя же подражать нуару в тридцатидвухбитном цвете! Не будет того эффекта.

.EXE: А вот Brain Hotel — пламенное любовное послание комиксам. С чем связана такая неожиданная смена темы?
Марк Дарин: После успеха Case of the Crabs нам было нетрудно выстрелить новой игрой с Ником Баунти. Но твоя вторая игра должна отличаться от твоей первой! Другие требования, другой подход. Прежде всего хотелось, чтобы новая игра просто взрывалась красками... В это самое время Рон Уотт (Ron Watt) носился с идеей онлайнового комикса Tales of the Odd — про город, населенный исключительно сверхзлодеями. Он предложил Pinhead написать квест, действие которого происходило бы внутри этого мегаполиса. За такое предложение мы не могли не ухватиться. Что может быть красочнее комиксов про супергероев?!
Кстати, Рон плодотворно сотрудничает с нами и по сей день. Помогает с персонажами, оживляет диалоги, вносит ценные сюжетные предложения, занимается пазлами.

.EXE: А есть ли у вас любимые флэш-разработчики и флэш-события? Можете ли назвать пять-шесть самых влиятельных флэш-игр в истории этой медиаформы?
Марк Дарин: Flash очень дружественен. Он доступен каждому. Нет в мире человека, который не смог бы изготовить посредственную флэш-игру. Но вот сделать на флэше что-то выдающееся... Уследить за валом флэш-игр нельзя. Но я стараюсь быть в курсе квестового движения. Вот пять самых, на мой взгляд, влиятельных флэш-проектов и флэш-разработчиков всех времен: 1) Samorost Якуба Дворского (Jakub Dvorsky); 2) Chasm (Transience); 3) Crimson Room Тошимитсу Такаги (Toshimitsu Takagi); 4) Mystery of Time and Space Яна Альбартуса (Jan Albartus); 5) Peasant's Quest (Homestar Runner).

.EXE: Goat in the Grey Fedora, как мы понимаем, будет трехмерной игрой, как и Brain Hotel?
Марк Дарин: Точно, трехмерной. Но черно-белой!

.EXE: Гм-м... Уж не замахиваетесь ли вы на лавры нашего Grim, так сказать, Fandango?
Марк Дарин: Grim Fandango — неоспоримый шедевр! Но с Grey Fedora работу Тима Шефера (Tim Schafer) роднят разве что жанр и слабость к нуар-тематике. У нас не будет настоящего 3D (все заранее обсчитано), управление — стандартный пиксель-хантинг. Главное при работе с нуаром — постановка освещения. Не думаю, что грамотно поставить освещение в трех измерениях легче, чем в двух... В Grey Fedora будут совсем другие текстуры, чем в Brain Hotel. Вряд ли лучше. Просто другие... Сами технологии не претерпели особых изменений. Разве что перебрались на новую программу трехмерного моделирования. Сюжет игры вам, наверное, известен: прекрасная незнакомка просит Ника Баунти разыскать керамического, кхгм, козла.





слева Nelly the Wonder Dog. А вот это, согласитесь, гораздо лучше. Легкий, веселый, пьянящий флэш-квест про флэш-собаку. Квалифицированный отдых для всей семьи.
в центре Nelly the Wonder Dog. Рассуждения Эллиса о сущности квестов кому-то могут показаться чересчур прогрессивными... Но его игра выглядит куда более доступной широкой публике, нежели черно-белый ад Дарина. Не правда ли, широкая публика?
справа The Goat in the Grey Fedora. Постановка освещения напоминает один из ранних фильмов Эда Вуда. Сознательная стилизация?

РАЗРАБОТЧИК И ЕГО СОБАКА

.EXE: Кстати, о животных! Nelly the Wonder Dog — первая самостоятельная игра Джейсона Эллиса. Справляется ли он с возло-

женной на него задачей? Насколько это благодарное занятие — делать квест про бессловесную собачку?
Марк Дарин: Уступаю слово Джейсону...
Джейсон Эллис: Общий привет! Nelly the Wonder Dog будет очень серьезной, очень драматической адвенчурой. Но при этом восхитительно идиотичной... Куда более идиотичной, чем другие игры Pinhead! Багс Банни — не кролик. Это обыкновенный аферист (человек) в теле страшного мутанта. Его авторы просто не отдавали себе отчета в том, что животные во многих отношениях куда больше похожи на людей, чем сами люди. Да-да! Посмотрите фильм «Медведь». Или хотя бы мультфильм «Дамбо»...

.EXE: Ну а все-таки, какие там будут головоломки?



.EXE: Эээ... объяснитесь, мальчики!
Джейсон Эллис: Ну, формально это настоящая адвенчура. Вот только у главного героя (точнее, героини) нет больших пальцев, способности к членораздельной речи или хотя бы конуры... По моему глубокому убеждению, все адвенчуры в глубине души — игры действия. Диалоги и инвентарь не важны. Действия протагониста, ответы других персонажей на эти действия — вот как развивается сюжет. Так уж важно, является ли героиня Скарлет О'Харой или собачкой, если история исправно раскручивается?

.EXE: Но диснеевские собачки и кошечки разговаривают!
Джейсон Эллис: Мне кажется, очеловечивание животных — большая творческая ошибка. Посмотрите, как работает с животными Терри Пратчетт! Вот кто знает толк в этом деле... Настоящие, не обезображенные маркетингом звери вызывают у зрителя/читателя совсем иные переживания.

Джейсон Эллис: Собачьи! Собачки здорово копают. Собачки любят валяться на травке. Что еще нужно для полного счастья! Говорить Нелли не умеет. Весь инвентарь умещается у Нелли в зубах и почему-то чаще всего имеет форму вкусной косточки. Как ни странно, все эти ограничения сделали Nelly the Wonder Dog более интересной игрой. Если твердо знаешь свои ограничения, куда проще отбросить все невозможные решения и найти то самое единственное возможное, каким бы невероятным оно ни было...

И ДР.

.EXE: На вашем сайте указано, что Goat in the Grey Fedora закончена на 25%, Nelly the Wonder Dog — на 15%. Что скрывается за этими цифрами? Когда у нас появится шанс поиграть в первую игру? А во вторую?
Марк Дарин: Цифры основаны на прогрессе сценария, концепт-арта, пазлов... Поскольку мы работаем с добровольцами,

Акелла
METAL HEART
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ
Капитан Пантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тектоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов
www.akella.com
СОЮЗ
М.Видео
Акелла

точную дату релиза назвать нелегко. Но, как уже упоминалось, на каждую игру мы планируем потратить год.

.EXE: Насколько далеко (глубоко?) вы заглядываете в будущее? Есть ли у Pinhead Games перспективы развития? Намерены ли вы всю оставшуюся жизнь делать флэш-квесты?

Марк Дарин: Над будущим Pinhead я размышляю днем и ночью. Но сегодня не могу сказать что-то определенное. Столько направлений, столько манящих возможностей... В одном будьте уверены: что бы ни случилось, я сделаю все возможное, чтобы игры Pinhead, во-первых, не обеднели сюжетно, а во-вторых, оставались общедоступными.

.EXE: Спасибо, Марк, спасибо, Джейсон! Горячий привет Рону — и успехов в вашем молниеносном деле!

ОБ игре

www.7sins-game.com
ЖАНР **Симулятор плохого мальчика**
ПЛАТФОРМА **PC, PlayStation 2**
ДАТА РЕЛИЗА **Март 2005 г.**
РАЗРАБОТКА **Monte Cristo (www.montecristogames.com)**
ИЗДАНИЕ **«Акелла» (www.akella.com)**



7 SINS

БЕСЕДУ ВЕЛ **ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ**

Французская штучка

Пройти мимо игры с концептуальным названием «Семь грехов» мы были не в состоянии. Вызванные на словесную дуэль развратники из Monte Cristo немало удивились столь яростному вниманию и от неожиданности рассказали всю правду: игра оказалась легкомысленной французской версией Sims-пересмешника с глубоким философским подтекстом и критической массой вызывающе одетых женщин. Абсолютно бессмысленная игра! И это прекрасно. Будем надеяться, парижским девелоперам не изменит вкус и чувство юмора.

ВОЛШЕБНИК СЕМИГРЕШЬЯ

.EXE: Добрый день, уважаемые мсье разработчики. С кем имеем честь?

Самуэль Жак (Samuel Jacques): Привет, я один из дизайнеров «Семигрешья». Тружусь плечом к плечу с самим Жаном-Филиппом (вы же знаете Jean-Philippe Depotte, нашего директора по разработкам?) над очертаниями геймплея и настройкой игровой механики. Кроме того, сочиняю диалоги, а это — ни много ни мало — семь тысяч строк текста. Очень, знаете ли, непростая задача — написать семь тысяч строк и не отбить себе чувство юмора. В свободное от работы время я... корплю над уровнями вместе с другими дизайнерами, а по выходным начальство отправляет меня на «полевые исследования». Если вы понимаете, о чем я.

.EXE: Даже думать не хотим об этом... Давайте начнем с первого слова в названии вашей игры. Оно сразу заставляет вспомнить

о фильме «Семь» с Кевином Спейси. Впрочем, французам, мы знаем, запрещено смотреть американское кино. И все же. 7 Sins будет выполнена в... каких тонах: столь же мрачных или вы планируете раскрасить ее в более легкомысленные, мажорные цвета?

Самуэль Жак: Забавно, что вы вспомнили эту картину, потому что нам следовало бы изучить ее еще на этапе разработки концепции... Но, горе нам, мы этого не сделали. «Семь» — сильное кино, полное загадок, с напряженной, пугающей атмосферой, однако перед нами стояла прямо противоположная задача: игра должна быть по-настоящему веселой и привлекательной. И вот что я вам скажу... на мой взгляд, история серийного убийцы, который безжалостно расправляется со своими жертвами, это не совсем то, что представляется мне «веселым» или «привлекательным». Или я не совсем понял замысел режиссера, и «Семь» — это комедия?

В общем, наверное, я вас опечалю, но в 7 Sins нет ни убийств, ни загадок. Это классическая bad boy game: здесь можно делать все то, на что вы не решаетесь в реальной жизни. И, конечно, играющий просто обязан веселиться. Желательно до потери пульса! Заводите приятелей в VIP-тусовке, устраивайте «горячие вечеринки» с ух-каками-девчонками, сорите деньгами, назовите своего босса ослом, опрокиньте в глотку флакон одеколона или примите участие в сексуальной оргии имени «Широко закрытых глаз». Я привел всего лишь несколько примеров вашего вероятного поведения, и пусть фантазия и чутье игроколумба помогут вам открыть все остальное.

ГОРОД-ЯБЛОКО

.EXE: Расскажите подробнее об Apple City. Что это за место? Кому в этом городе жить хорошо?

Самуэль Жак: Apple City... Представьте себе современный город, в котором может произойти всё. Буквально. Местные жители задают себе только один вопрос: «На что я готов пойти, чтобы оказаться на вершине социальной лестницы?» И если вы вдруг обнаружите в Apple City черты реально существующего мегаполиса — знайте, это совпадение. Как и в любом месте на этой планете, здесь хорошо жить, пока вы на вершине. Нет известности, нет денег — нет женщин, нет удовольствий. Жизнь на дне Apple City порядком скучна, но у меня есть слова утешения: игрок довольно быстро станет знаменитым и состоятельным. Стало быть, это правильное место для виртуальной жизни.

Если вы сообразительны, ничто не сможет остановить вас на пути к... успеху (пусть это называется так). Игрок примерит на себя все клише современного «образа жизни». Разумеется, акцент делается на темной стороне вещей,



вверху Разработку «Семигрешья» компания Monte Cristo доверила своей внутренней студии. И правильно — игру с таким названием незнакомым людям не поручишь!

Акелла
Трое из Простоквашино
В поисках клада

учитывая тему нашей игры — грехи... У каждого из нас в шкафу припрятана пара скелетов, и для некоторых персонажей 7 Sins это часть игры — разгадать, кем они являются НА САМОМ ДЕЛЕ. И вот здесь надо бояться — сюрпризы возможны самые разные.

.EXE: Последователи The Sims (Singles, Playboy Mansion) не пользовались большим успехом ни у критиков, ни у игроков. Вместе с тем бесконечные Sims-аддоны продаются преступно высокими тиражами. В чем проблема? Может быть, концепция «Sims для взрослых» не так хороша, как кажется на первый взгляд?

Самуэль Жак *(смеется)*: Если бы я знал ответ, то был бы богат и знаменит, а не просиживал штаны за полировкой низкобюджетной игры второго плана (шутка!). Думаю, что бешеный успех The Sims связан с тем, что это и не КИ вовсе, а... хитрая безделица, с которой каждый волен баловаться так, как ему вздумается. Конечно, есть правила, но никто ведь не тащит вас за руку, — чистые девчоночьи куклы, ейбогу. Я слышал об извращенцах, которые создавали бассейн, запускали в него симов и убирали лестницу, — это странный, очень странный опыт. В моделировании повседневности есть свое очарование — каждый может найти в игре что-то близкое. Между тем идея «Sims для взрослых» идет дальше. Каждый, кто играл в The Sims, пытался проникнуть в табуированные области, в которые игра отказывалась пускать своих персонажей. Запретите что-то, и это станет привлекательным, правда же? Именно поэтому мы и выбрали тему «Семи грехов». Наша игра — не просто «Sims с сексом», как в озвученных вами случаях, 7 Sins шире и, гм, глубже. Мы хотели сконцентрироваться на чем-то более удивительном и привлекательном, чем просто «симуляция сексуальной жизни». Да, определенное сходство с The Sims есть, спорить бессмысленно, но, будьте уверены, люди, что откусят 7 Sins, будут приятно удивлены «маленькими отличиями».





слева Не пугайтесь нордическому спокойствию персонажей в джакузи: девушке еще не вставили AI-батарейки, а главному герою еще только предстоит отдать команду «Разврат».
в центре Все, что угодно, лишь бы оказаться на вершине социальной лестницы «Яблочного города».
справа Или у этих парней из Monte Cristo очень своеобразное представление о любовных играх, или в марте 7 Sins не выйдет. Могли бы положить персонажей на кровать в позе «только что из 3DS» с разведенными в сторону руками и ногами.

ЛАБИРИНТЫ ГРЕХА

.EXE: Очень хорошо, но давайте остановимся на этом более подробно. Чем игра отличается от других «Sims для врослых». Еще более зрелой аудиторией? Возможностью совершить все семь грехов за одну минуту?

Самуэль Жак: Стоп, стоп, стоп! Все не так серьезно! В первую очередь 7 Sins — игра-отдушина, мы очень постарались, чтобы заставить игроков смеяться. Вы становитесь свидетелями глупых, действительно глупых гэг-ситуаций, и это, поверьте, дико смешно... Мы очень внимательно относимся к локализациям, я лично работаю с переводчиками, чтобы удостовериться, что юмор не затеряется в трансляции. Нашего ближайшего «конкурента», Singles, едва ли можно назвать юмористической игрой, это в большей степени симулятор, что нормально; но мы хотели добавить в игру нечто большее, чем просто «контент для взрослых». Быть может, 7 Sins будет точнее сравнить с Leisure Suit Larry. Но и тут аналогия хромает — у нас нелинейная структура, игрок всегда волен выбирать, что делать дальше; к тому же Larry — это адвенчура. Что касается аудитории... В игре есть сцены, которые я совершенно точно не хотел бы демонстрировать подрастающему поколению. Нашим игрокам должно быть как минимум «от шестнадцати и старше» (впрочем, есть сцены, которые шокируют даже «совсем взрослую» аудиторию). В игре семь глав, каждая посвящена понятно чему. Как думаете, что творится в «Прелюбодеянии»?

.EXE: Наверное, там рубятся в пинг-понг?.. Но насколько глубоко вы обыграли тему «семи грехов»? Ведь помимо привычной жадности и милого сердцу прелюбодеяния есть, например, обжорство. Да-да, как могут выглядеть мини-игры, связанные с обжорством? Это... аппетитно?

Самуэль Жак: На месте все семь смертных: лень, жадность, зависть, гнев, обжорство, гордыня и (последнее в списке, но вовсе не в игре) оно самое, прелюбодеяние. Согласно сюжету, игрок последовательно проползет через семь глав, каждая из которых вдохновлена одним из грехов. Небольшая подсказка: первая глава начнется в магазине и ее темой станет «зависть». Будет очень много разговоров о деньгах: как их заработать, на что потратить. Впрочем, деньги — всего лишь вишенка на торте. У вас будет множество дел. Например, подглядывать за женщинами в примерочных кабинках — не правда ли, это очень интересно и совсем не про деньги? Каждая глава ставит перед игроком задачи, но не дает однозначного метода их решения. Внутри главы полная свобода действий и перемещений. Допустим, вам нужны дензнаки. Что вы будете делать? Можно украсть. Можно соблазнить кого-нибудь ради денег. Можно заработать вполне легальным путем. Решать вам. В конце каждой главы вам выдадут пропуск на следующую территорию, где вы встретитесь с новы-

ми персонажами и получите очередной коан по свежему греху. Что есть 7 Sins по сути: это персонажи, общение с ними и более двадцати мини-игр, каждая из которых имеет отношение к одному из грехов. Мини-игры помогают справиться с разрывающими героя внутренними демонами. Победа в мини позволяет сбросить внутреннее напряжение, которое мы заботливо измеряем тремя «градусниками»: жестокостью, стрессом и сексом. Примеры? Пожалуйста. Допустим, у вас проблемы с жестокостью. Давайте представим, сколько вреда вы сможете принести чудесным меховым зверушкам: используйте любое оружие от ножа до огнемета на беззащитных хомячках и голубках (замечание для присяжных: все это происходит лишь в воображении главного героя. Клянемся, ни один хомячок в 7 Sins не пострадает!). Есть некоторые сложности в сексуальной сфере? Предлагаем переквалифицироваться в вуайериста и запустить объектив под женскую юбку в поисках идеального ракурса. Замучил стресс? Вздремните, и пусть вам приснится мини-игра «эротический сон» или классический «пижамный сон», в котором вы, полуголый, пытаетесь избежать внимания множества красиво одетых женщин...



КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕГО РОДА

.EXE: Если позволите, голос масс, вопрос от нашего почтового робота Василия Х. Сапрыкина: сколько раз в среднем за игру нам придется вступать в сексуальный контакт с другими персонажами? Среди них будут женщины?

Самуэль Жак: Все зависит от ваших возможностей, Василий. Если, конечно, геймпад от PS2 не мешает вам заниматься сексом. А если серьезно, то... давайте прикинем. Вы можете делать «это» когда угодно, при условии, что партнер согласен. Однако настоящий вопрос звучит так: готовы ли вы влюбить в себя всех персонажей? Потому что в 7 Sins вы можете заниматься сексом только с теми, кто вас любит. Вот такие мы на самом деле старомодные. А если хочется чего-то особенного, следите за уровнем «страсти» — это еще одна задачка в игре. Да, забыл сказать: в 7 Sins нет женщин, только мужчины.

.EXE: ?!!

Самуэль Жак: Снова шучу! Блондинки, брюнетки, рыженькие, толстушки, жерди, мулатки, азиатки etc. — к вашим услугам. Мне, например, больше всего нравятся русские девчонки. Честно!

.EXE: Профессиональный вопрос от чуткого .EXE-стаффа: бета-тестеры — кто эти николай-николаевичи (надеюсь, Алешковский переведен на французский, Олег? — *Прим. ред.*)? В каких условиях им приходится работать?

Акелла
БОЙ С ТЕНЬЮ
СМОТРИТЕ ФИЛЬМ
ПОКУПАЙТЕ ИГРУ
С 17 МАРТА
pc cdrom
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
www.akella.com
Акелла

Самуэль Жак: И ежу понятно, что нам пришлось организовать процесс тестирования особенным образом, чтобы избежать нервных срывов среди сотрудников компании. Учитывая особенности игры, мы не могли рисковать здоровьем молодых людей, столь безжалостно обнажая перед ними разверстые глубины «контента для взрослых». Таким образом, ребята работали парами: у одного были завязаны глаза, у другого заткнуты уши. «Глухой» тестер в общих чертах рассказывал «слепому» (который держал в руках бразды управления геймпадом), что он видит, и руководил процессом. Это был в меру интересный и... долгий процесс. Но мы сознательно пошли на эти жертвы! Психическое здоровье сотрудников важнее!!
И уж совсем из секретного: мы испытывали игру даже на женщинах. Но о результатах, пожалуйста, не спрашивайте.

.EXE: Также мы не спросим вас, испытывали ли вы ее на кроликах... Дамы 7 Sins выглядят и одеваются невероятно сексуально, но... как они двигаются? Можем ли мы рассчитывать на определенную... эээ.. реалистичность? Применялась ли технология motion capture? Только не говорите, что в той BDSM-сцене на одном из шотов роли исполняли системный администратор и водитель-экспедитор!
Самуэль Жак *(хохочет в голос)*: Motion capture — это было бы очень, очень круто, но это слишком!! Однако мы действительно были весьма озабочены (во всех смыслах) проблемой движения женщин в кадре, поэтому поручили процесс анимации моделей потрясающей девушке (она же ведущий художник проекта). Мужчина представить этот процесс в тонкостях просто не способен! Так вот, когда Кэти представляла некоторые, гм, особенные анимации, в комнате собралась вся команда. И каждому нашлось что сказать по поводу увиденного. Самым распространенными комментариями были: «о боже» и «это невозможно».





слева Не думаем, что разработчики 7 Sins заставят нас заниматься планировкой интерьера, однако в случае необходимости движок потянет и 7 Sims.
справа Раздираемый внутренними демонами, главный герой шаг за шагом движется к просветлению в лабиринтах греха. Победитель, собравший все 83 порнокартинки, погружается в глубокое, продолжительное самадхи.

МЕХАНИКА РАЗВРАТА

.EXE: Каково внутреннее строение игры: миссии? «песочница» с открытым финалом? Можем ли мы рассчитывать на сюжет?
Самуэль Жак: Главы сцеплены цементом видеороликов, раскрывающих очередной виток истории: главный герой открывает для себя Apple City, забираясь все выше по крутой, но шаткой социальной лестнице. Каждая глава и миссии внутри ее преподают очередной урок: сначала нужно заработать, потом стать знаменитым, предаться любовным утехам с селебрити, научиться защищать себя от происков врагов и т.д. На деле 7 Sins напоминает самоучитель по выживанию в современном мегаполисе: как достичь вершины за семь шагов...

.EXE: Это игра на один раз, как интерактивный эротический фильм, или поклонники смогут пройти 7 Sins многократно и получить удовольствие?
Самуэль Жак: Обязательного пути в движении по игре просто нет! Вы свободны общаться с любыми персонажами и, если достаточно сообразительны, сможете пройти игру быстрее прочих, так и не познакомившись со всеми обитателями Apple City. Каждый персонаж открывает вам новые стороны 7 Sins, поэтому игру вполне можно пройти несколько раз. Кроме того, и это совершенно убийственная новость, достигнув максимального уровня отношений с определенным героем, вы открываете несколько весьма откровенных картинок в закрытой на замок галерее, на которых ваш знакомый предстает в весьма необычном свете. Я почти уверен, вы будете играть до тех пор, пока не откроете все 83 картинки!

.EXE: Так и случится, факт. Жаль, что их так мало. Но сейчас хотелось бы спросить о стратегии и тактике греховодства. Что для вас, создателей 7 Sins, значит слово «победа»?
Самуэль Жак: Предлагаю вам раз и навсегда оставить в прошлом устаревшую концепцию «победа/поражение». Не надо путать 7 Sins с чемпионатом мира по ручному мячу! Вызов состоит в том, чтобы открыть новые места, познакомиться с новыми людьми и от души посмеяться над новыми мини-играми.

.EXE: Вижу по глазам, вы уже планируете продолжение. Как оно будет называться? «Восемь грехов», «Семь с половиной грехов» или просто «Семь грехов-2»?
Самуэль Жак: Вы угадали! 7 Sins — это трилогия, и первая игра начинается сразу с четвертого эпизода. Выпустив пятый и шестой эпизоды, мы подождем двадцать лет и создадим приквел, если, конечно, доступные к тому времени технологии не позволят нам сделать это силой мысли.
Если же серьезно, то продолжение «Семи грехов» вполне вероятно, однако оно не обязательно будет именно таким, каким вы его представляете. Посему следите за этой... за рекламой. И обязательно пришлите нам номер журнала с интервью — я не верю, что вы напечатаете все, что я вам тут наговорил.

права человека

ТРОЙНОЙ БУМ-БУМ С ПЕРЕВОРОТОМ

На днях солидные политики мужского пола из местечка Вашингтон подали на рассмотрение *билль за номером 2178*. Который ставит в вину производителям и издателям компьютерных игр случаи нанесения физических повреждений (включая фатальные), совершенные по вине лиц моложе семнадцати лет под влиянием виртуального анимированного насилия. То есть КИ. И хотя от билля до утвержденного Сенатом закона целые мили бумажной волокиты, игроиндустрия зажмурилась и позвонила адвокатам. Никто из девелоперов не мечтает сесть в тюрьму вместе с очередным дегенератом, уверенным, что живет в Матрице. (Ну а как они собираются определять виновных? Посадят главного дизайнера, аниматора, программиста или всю команду, включая уборщицу?..)

20 лет спустя

НЕУГОМОННЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Кто его звал? Марш по могилам — вы нравитесь нам только в качестве исторических фигур! Это воззвание дорогая редакция адресует беспардонному эгоцентристу *Джонни Ромеро* (в транскрибировании не нуждается) и его инициативам. Вопреки клятвенным обещаниям больше не портить нам воздух пиаром, скандальная фигура игродизайнера внезапно нарисовалась по соседству с названием, которое лучше бы не трогать маслянистыми пальчиками. Намедни Midway Games (www.midway.com) официально объявила о скорой реинкарнации аркадно-ролевой Торы, древнейшего из сакральных свитков, почитаемого Diablo-прадеда — Gauntlet. Ремейк решено окрестить *Gauntlet: Seven Sorrows*, очевидно, ненавязчиво указывая на тонны негативных эмоций, гарантированных поклонникам увидевшего свет в 1985 году оригинального хита. Единственным оправданием нечистоплотности Midway может послужить присутствие в проекте дизайнера Джоша Сойера (Josh Sawyer), некогда трудившегося над Planescape: Torment и Icewind Dale. Первые геймплей-ролики, однако, почти не оставляют надежды: нескрываемо простецкие каморки уровней и достойные паралитика анимации четырех (всего их будет шесть) протагонистов ставят Seven Sorrows на одну полку с трехкопеечными сочинениями обезьянок из убойно-консольного отдела. Кое-кто — не будем показывать пальцем — явно скучает по святой воде и отходным молитвам экзорциста. Изыди, сатана!

звуки марсельезы

НОВАЯ ВАНДЕЯ

В две тысячи седьмом году от Рождества Христова земляне построят республику в космосе. Точнее, собираются это сделать: ибо самый .EXE-любимый нетрадиционный разработчик *Дэмис Хассабис* (Demis Hassabis) и его Elixir славятся неспособностью уложиться в объявленные сроки. Это наблюдение особенно верно в свете желания маленького англичанина не просто выпустить сиквел к своей нетривиальной стратегии Republic: The Revolution, но сделать его без малого полноценным онлайновым продуктом! Получивший рабочее название *Republic Dawn: The Chronicles of the Seven* (www.republicdawn.com), проект создается в тесном спарринге с компанией Nicely Crafted (www.nicelycrafted.com), чьим единственным успехом на MMOG-ниве поныне остается онлайновая стратегия Time of Defiance. (Вот и мы не слышали...) Тизер на более чем скромном веб-сайте следующей «Республики» обещает новые и неизведанные трудности. Еще бы: семь космических государств желают быть скованы воедино республикой, и работать над этой грандиозной политической, экономической и военной утопией придется тысячам и тысячам вполне реальных подписчиков. Наш комментарий? Помноженный на артхаус артхаус может дать на выходе только артхаус космических пропорций.

компилировал & интонировал Александр Вершинин.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
www.akella.com
СОЮЗ
Акелла

маша ариманова



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
Выросла на сельскохозяйственном Юге. В 18 лет ее фотография в витрине нью-йоркской фотомастерской привлекла внимание продюсера из MGM, что привело к переезду в Голливуд и заключению контракта. С нулевым актерским опытом играла роли без слов. В 1946 году снялась в фильме «Убийцы», после чего стала звездой. К тридцати годам прочитала Библию и «Унесенные ветром». Считалась интеллектуалкой.

Обитаемый остров

Великий Грег Костикян (Greg Costikyan) вообще отказывал играм в праве называться историями. «Все, что между играми и историями есть общего, так это то, что они имеют начало, середину и конец!» — заявил он как-то.

О пазлах, квестах и смысле жизни

МАШИНЫ

Разрабатывая квест, можно, вероятно, рассматривать его как квест и ставить перед собой чисто квестовые задачи. Также, наверное, можно рассматривать свой ненаглядный квест как инструмент, с помощью которого ты препарируешь ту или иную захватывающую историю (по крайней мере на этой мысли, кажется, сходятся все прочитанные мной пособия по строительству интерактивной фикции). Но, как вы считаете, при каком из подходов головоломки (да-да, наши маленькие любимые пазлики) оказываются более органичными, естественными, вписанными в ход вещей? Если придерживаться этой логики, то в первом случае пазлы должны являться всего лишь частицами игрового орнамента, необходимыми деталями дизайна, а во втором — осколками нарратива. Пазлы тоже должны нам что-то рассказывать!

Почему будут вечно популярны музейные квесты направления «Мист»? Потому что нам до жути интересно в первый раз обходить по кругу аппарат, возведенный неизвестно когда, неизвестно кем, неизвестно зачем. Какой археологический трепет пробегает по позвоночнику, когда знакомишься с символами чужого алфавита или рассматриваешь скелет неведомого зверя... Все мужчины чувствуют себя одновременно Шлиманами, Кювье и Индианамиджонсами (из, наверное, «Искателей потерянного ковчега»?) в одном усталом, загорелом, накрытом мятой шляпой лице. Все женщины — Ларами Крофт.

Думается, если бы создатели Schizm и Riven отказались от закадровой истории, вставных мультфильмов, живого видео, дневников, писем, справочной литературы на полках (от всей это мишуры!) и попытались передать всю пред- и надисторию, все явные мечты и тайные помыслы создателей машин ЧЕРЕЗ САМИ МАШИНЫ... Если бы все эти хитроум-

ные механизмы со скрежетом пережевывали сюжетную линию, содержали бы и загадку, и решение, и любопытную дополнительную информацию (истина, как всегда, в мануале?)... Тогда, мне кажется, произошло бы что-то интересное. Единственное место, где можно что-то рассказать через пазлы, — это необитаемый остров. Могут ли пазлы заменить нам NPC? Может ли возня с машинами заменить диалоги и монологи?

Ну а в чистейшем своем выражении необитаемый остров — это сон. Все человеческие сны, как известно, являются не очень хорошо сделанными квестами. Но дай The Adventure Company волю, она и их издавала бы оптом и в розницу.

ГОЛОВЫ

Лучшие в мире адвенчуры не обращали на свои пазлы особого внимания. Вспомните хотя бы один пазл из Grim Fandango! Я прекрасно помню настроение, внешний вид, музыку этой игры, могу наизусть цитировать огромные куски диалогов, но при этом не могу воскресить в памяти ни одной загадки. У Тима Шефера (Tim Schafer) все это получалось очень естественно. Он не делал сложных пазлов, раздражающих пазлов, нелогичных пазлов. Но не делал он и пазлов логичных, легких или ненавязчивых. Он шел по одному ему ведомой грани. Зато у каждого из нас найдется свой любимый (ненавистный?) пазл из классической серии «Сьерры», будь то Space, Police или King's Quest, а то и Gabriel Knight (кондиционер в полицейском участке?). Хорошо сделанный абсурд Lucasfilm воспринимался, как это ни странно, куда лучше полицейского протокола «Сьерры» (взглянем правде в глаза: контора всегда питала нездоровую страсть к детективам. Бессмыслицу там умел делать один Эл Лоуи (Al Lowe). Но его горькие размышления по поводу невыносимой легкости бытия все принимали за скабрезные шутки), где все всегда вроде бы кристально ясно и понятно: кто, чем и кого. Кстати, в одном из ранних эпизодов криминального сериала CSI Вильям Петерсен настоящим ломиком бьет фальшивую человеческую голову, а потом тщательно, очень по-квестовому изучает разлет капелек фальшивой крови. Вот вам удачный пример сочетания абсурда и полицейских процедур. Очень, очень редкий. Ну какой Police Quest не украсила бы сценка с фальшивой головой!

РЕАЛЬНОСТЬ

Лабиринты, головоломки типа «пятнадцать», вставные игры в покер, городки, кости, орлянка, двадцать одно, преферанс и шашки страшны потому, что, в отличие от самого плохонького пазла, ВООБЩЕ НИЧЕГО НЕ РАССКАЗЫВАЮТ. В классическом детективе Себастьяна Жапризо «Прощай, друг!» два персонажа целую ночь бьются над комбинацией сейфа. И когда они его открывают, все настолько поглощены содержимым железного ящика, что на саму комбинацию никто не обращает внимания! Хотя она — главный ключ к детективной загадке и фактически держит на себе вторую половину фильма. А о чем может рассказать нам финальное расположение квадратиков в игре «пятнадцать»?

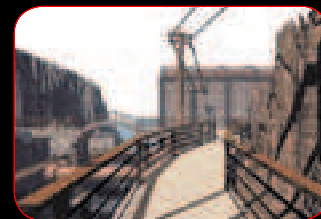
Но дело даже не в этом. Любой пазл (запертая дверь, предмет, который нужно отыскать в разгромленной комнате, машина, которую нужно починить, закономерность, которую следует найти путем серии лабораторных опытов) — это прежде всего проблемная ситуация. Такая проблема, с той или иной долей вероятности, может возникнуть и в жизни. А вот лабиринт или игру в городки в качестве важного артефакта в жизни представить довольно трудно. Даже самый музейный пазл самого музейного квеста способен мощно резонировать с тем или иным бытовым переживанием. Именно пазлы, мне кажется, — те скважины, через которые на необитаемые острова просачивается жизнь. И, как правило, именно по этой причине в «Мистах» случаются самые смешные ляпы. Терри Даулинг (Terry Dowling), австралийский писатель и умница, знакомый нам по Schizm и Sentinel, к примеру, очень негодует по поводу квеста RHEM Кнута Мюллера (Knut Muller): посреди всей этой чудесной архитектуры, среди всех этих рычагов, регуляторов и предохранителей автор не удосужился устроить туалет или хотя бы кухню! А что же все обитатели «Рема», так сказать, ели? От себя добавлю, что на гигантской гитаре «Алиды» тоже никто не потрудился оборудовать гальюн. (М-р Даулинг, к слову, не согласен с м-ром Костикяном и считает, что истории рассказывают не только квесты, но даже футбол, автогонки и игра в шахматы.) С другой стороны, Maniac Mansion или Zak McKracken построены на несколько даже болезненном внимании к бытовым деталям. Разработчиков занимали вечные человеческие вопросы: куда подевался пульт дистанционного управления? Что будет, если поместить яйцо в микроволновку?..

Ну а уж туалет в таком «квартирном» квесте — это просто Клондайк! Эльдорадо! Каждая ванная комната полна потенциальных тайников и неочевидных возможностей. Красавец-мужчина Алкис Полиракис (Alkis Polyrakis) все-таки изваял первый в мире квест, в котором не пришлось ничего искать в бардачке личного автомобиля. Но еще только предстоит появиться квесту, где крышка сливного бачка не таила бы под собой Философский камень...

Но удобно ли построенные на столь тривиальных деталях пазлы называть «реалистичными»? В «Мисте» пазлы — это гигантские машины, не заметить которые невозможно. Игрок не терзается сомнениями, не гадает, началась ли уже головоломка или еще продолжается свободное плавание. Но могут ли отдельные пазлы в квестах стиля Zak McKracken быть настолько реалистичными, чтобы мы их ПРОСТО НЕ ЗАМЕЧАЛИ? Считается, что долгое общение с квестами меняет взгляд на жизнь, заставляет дергать каждую дверную ручку, тащить все, что лежит без присмотра, и аккумулировать в сумочке инвентарь из двухсот мелких предметов. Но справедливо, мне кажется, и обратное: взгляд на окрестности своего рабочего места бесповоротно меняет твое квестовое мировоззрение. ■



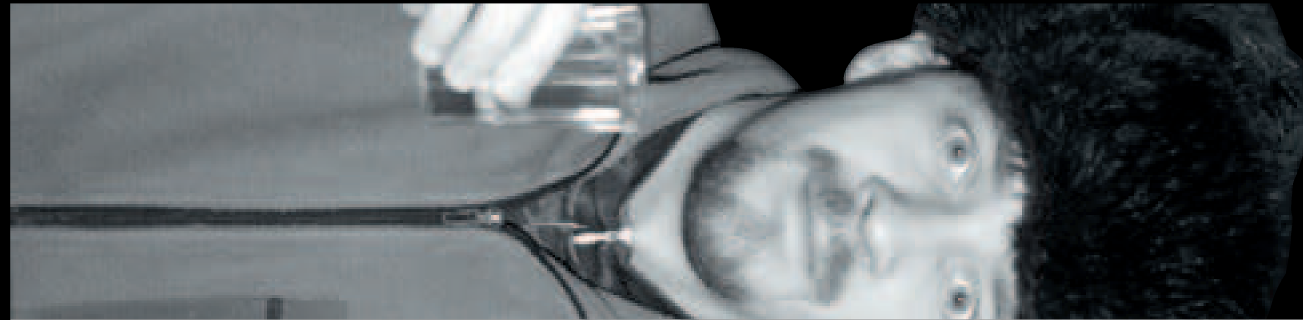




вверху Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Каждая приличная РПГ должна начинаться на подплывающем к пристани корабле, каждый FPS — на подходящем к секретной правительственной лаборатории монорельсе, а каждый квест — в спальне героя. Какой простор для бытового пиксельхантинга!

в центре Maniac Mansion. Какой же квест без библиотеки? Надо следить за цветом корешков, за расположением книг на полках, за тем, не выдвинута ли одна-другая из общего ряда... После квестов трудно смириться с мыслью, что книжки можно просто-напросто читать.

внизу RHEM. Все быстрее и быстрее мчится лирический герой вдоль ржавых поручней на поиски удобств. Которыми, извините, не оборудовали. Впрочем, вы представляете, сколько бы математических, музыкальных, гидравлических, электрических и механических пазлов включал в себя ненароком угодивший в «Мист» доисторический покрытый иероглифами унитаз?



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Автора по-прежнему почти нет, но ближе к весне он планирует проявиться и области новым интересным контентом.

Третьим будешь?

Поздравляю, мы стали совсем большими — у нас появились первые продюсерские компании (прямо как у взрослых в кино и звукозаписи)! Сперва Андрей «КранК» Кузьмин, а чуть позже «Нивал» объявили о намерении заниматься продюсированием внешних игровых проектов. Что это означает для нас с вами и не пора ли, накрывшись картонной коробкой, отползать в сторону ближайшего овощехранилища?

ВВОДНАЯ

Летом прошлого года КранК, лидер K-D LAB («Вангеры», «Самогонки», «Периметр»), осиротив родную компанию, переехал вместе с частью тв. коллектива в Светлогорск, где заложил KranX Productions (www.kranx.com). Авторизованная цитата из пресс-релиза по случаю: «Мне 33. Я телец, кабан, габен. Если бы мы начали следующий проект в K-D, мне пришлось бы доделывать его до конца. Но тогда у меня не осталось бы времени на Это. <...> Новая компания тут же начала создавать правильные игры. <...> Основное направление жизнедеятельности — продюсирование и прототипирование перспективных, коммерчески привлекательных проектов...» Чуть позже, в январе с.г., Nival (www.nival.com) сообщил об открытии собственного продюсерского подразделения, «созданного в рамках программы стратегического... для обеспечения всесторонней... перспективных игровых проектов внешних команд и студий на технологической базе наших игр. Подразделение возглавляет Дмитрий Захаров, чей богатый опыт... высокие профессиональные... проверку временем...» Ура, товарищи?

ШВЕЦ И ЖНЕЦ

Оба в этом бизнесе с древности, и если кому-то в России и заниматься продюсированием игр, лучше кандидатов не найти. Тем не менее со времен оных эту почетную миссию брали на себя издатели — именно их сотрудники отважно бродили по заброшенным деревням в поисках многообещающих команд, кормили с рук диковатых разработчиков-вундеркиндов, прокладывали курс, рубили форточки на Запад... Неужели они плохо справляются?

Открою страшную тайну: издателям некогда производить игры! У них масса других дел, например, торговля игротоваром. «Публикаторы делят рынок, им важно заполнять сбытовые каналы, — озвучивает идею Дмитрий Захаров. — Вопрос «чем заполнять» не всегда

> *«Амплитуда волны — это разработчик. Длина волны — это продюсер» (КранК)*

первостепенен. Мы как-то взялись посчитать, что выгоднее — финансировать одну мегаигру или десяток «звездофабрик». Догадайтесь, что получилось». После 2000 года, когда на КИ появилась возможность зарабатывать «разумные деньги», рынок стал стремительно расширяться, появилось множество новых команд, при этом качество игр с годами, увы, не становится лучше. Этот поток портит кровь не только нам: попадая на Запад, «наши игры» создают у тамошних партнеров устойчивое мнение о качестве российского рынка: здесь делают много, дешево и на безнадежно среднем уровне. Вас устраивает такой имидж?

Есть еще одна проблема. Продюсеры со стороны издателя перегружены проблемами, связанными с непосредственным выпуском продуктов, участием в выставках и пр. Нередко игры остаются без присмотра — так как люди, на которых они «висят», чисто физически не успевают работать с авторами на должном уровне. Кроме того, есть и такой деликатный момент: как правило, труд продюсеров оценивается обычной зарплатой, эти люди не участвуют в прибыли с проекта. В силу чего требовать от них результатов на уровне какого-нибудь Спилберга по меньшей мере наивно.

Издатели это прекрасно понимают. Слово Юрию Мирошникову: «Считаю, что в «1С» лучшая среди российских издателей команда продюсеров, и тому подтверждением список отечественных хитов последних лет. При этом проектов так много, что полноценную помощь разработчикам можем оказать далеко не всегда (точнее, не всем). Средняя нагрузка — пять проектов на человека. КранК же в состоянии обеспечить пять человек на каждый проект. Разница колоссальная; не только количественная, но и качественная».

Выходит, издатель и внешний продюсерский центр не столько конкурируют, сколько работают вместе? «Уверен, некоторые издатели готовы финансировать создание игр, полную ответственность за которые несет опытный продюсерский центр, — считает КранК. — Издатель фокусируется на маркетинге и дистрибуции, на выпуске и раскрутке, а центр рвет задницу на флаги, чтобы игра была загляденье и вышла в срок. Он находит технологии, «любит» разработчика, следит за ним, рапортуя издателю о ходе работ».

МЫ И ОНИ

О'кей, с издателями все ясно, но какой толк разработчику «сдаваться» непонятному продюсерскому центру, вместо того чтобы по старинке ночевать под дверями «1С» в надежде, что утром об него споткнется Мирошников?

Захаров: «Когда молодой автор приходит к издателю и говорит: «Посмотрите на меня, я молодой, красивый и хочу много денег», издатель отвечает: «Наверное, ты и впрямь молодой-красивый, но стоишь сейчас столько-то и ни копейкой больше». У нас хорошие взаимоотношения и с российскими, и с зарубежными публикаторами; мы разговариваем с ними на одном языке; у нас отлаженные интерфейсы взаимодействия. Мы не скрываем своих разработчиков, но мы говорим, что этот продукт — наш, он нашего качества, мы берем ответственность на себя — и, разумеется, получаем больше».

В то время как KranX Productions хранит глубокомысленное молчание о своих будущих проектах (время не пришло, но мы держим руку где надо!), «Нивал» буквально на днях рассекретил своего первого «клиента»: группу Novik & Co с ее синглом «Серп и молот». «Неожиданно для себя мы обнаружили, что занимаемся продюсированием, — рассказывает Дмитрий Захаров. — Лицензии на движки продаем? Факт. «Засекреченными» проектами вокруг своих брэндов занимаемся? Именно. Аддоны помогаем делать? Еще бы. Появление на горизонте Novik & Co стало последней каплей».



вверху Дмитрий Захаров взялся защитить поруганную честь российских девелоперов.

Александр «Novik» Москалец и Ко — пожалуй, единственные фэны Silent Storm, которым удалось освоить зубодробительный редактор уровней и сотворить с его помощью не просто карту, но полноценную кампанию. Демо заметили в «Нивале», идея понравилась — так родился «Серп и молот», хардкорная походовая стратегия на модифицированном SS-движке без малейших признаков фоменковщины. В России игру будет издавать «1С»; западные партнеры «Нивала» посматривают на «Серп» с интересом. О-го-го-результат для команды из шести любителей, еще год назад и представить не могущих, как все обернется!

КАМО ГРЯДЕШИ?

Вдоволь порадовавшись за издателей (у которых освободится время для конкурентной борьбы) и разработчиков (которые смогут набраться опыта и повысить свою стоимость), давайте задумаемся, к чему готовиться нам.

Среди выпущенных при поддержке «Нивала» игр на движке «Блицкрига» нет ни одной провальной, есть несколько действительно инновационных, но, товарищи дорогие, их уже семь! Страшно представить, что будет, если усилиями Захарова и его коллег движок «Блицкрига» (или Silent Storm'а) разойдется по миру, как некий автомат М.Т. Калашникова...

Захаров не согласен: «Разбирая на запчасти движок Silent Storm, Novik'и были поражены количеством заложенных в него возможностей, многие из которых остались невостребованными. Новые игры на наших технологиях — не обязательно клонирование, это может быть развитие, расширение. В «Серпе», к примеру, появятся шотганы, нелинейные диалоги, объекты наконец-то обретут вес, а в уже «зачищенные» зоны группа сможет возвращаться».

К слову, все это планировалось для самого Silent Storm'а, но — сроки, осторожность, оглядка на массовую аудиторию... Вы понимаете. Идущие следом — будут смелее, и это еще не все. В коридорах «Нивала» носятся идеи о том, что Silent Storm давно пора сделать... RTS. Пришло будто бы время. Да и технологии уже позволяют. Есть, впрочем, идея еще более безумная: как вам шутер на Silent Storm-моторе с его моделью разрушения? То-то. Также на подходе движок «Блицкрига-2» и, вероятно, еще пары «секретных» проектов, недоозвученных Сергеем Орловским в нынешней теме номера.

В Светлогорске тем временем набирает силу источник продюсерской воли. «Разумные рабочие процессы, плотная коммуникация, совместное планирование и отслеживание этапов, анализ потенциальных рисков. Основная задача — повышение эффективности и получение удовольствия от густого потока выполненных работ. Ничего сверхъестественного, но вещи крайне важные. Каждый, кто делал игры, понимает необходимость всего этого хозяйства, — вещает по ICQ КранК. — Мы смотрим на игру (даже если ее еще нет). Затем смотрим на море. Затем опять на игру. Затем на сосны. Наконец, мы выпиваем кружку мате и даем нашим партнерам несколько ценных советов. Или создаем прототип, в который можно играть и думать об игре».

Надеюсь, скоро мы сможем присоединиться к этой микроволновой медитации. По следам славных G.O.D. и Питера Молинье двинулись наши лучшие девелоперские силы.

P.S. Пока верстался этот материал, КранК решил рассекретить название своего первого продюсерского проекта: это РПГ «Не время для драконов». Игру делает минская команда Arise, только что закончившая «Койотов»...

ТЕМА *автора!*



Автора!

А БЫЛ ЛИ ЗАМЫСЕЛ?

Чтобы стать Творцом Вселенной двадцать лет назад, достаточно было научить крестики и нолики алфавитно-цифрового дисплея двигаться в определенном порядке. Судьба игры зависела только от одного человека — создателя. Не было ни границ, ни правил; ни продавцов, ни покупателей; ни дистрибьюторов, ни маркетологов. Полная вседозволенность! Сегодня компьютерные игры стоят больше, чем большинство людей на этой планете смогут потратить за всю свою жизнь, а результат зависит от общих усилий сотен профессионалов ручной выделки, некоторые из которых могут не подозревать о существовании друг друга. Контакт между автором и игроком с каждым годом становится все слабее, сопротивление среды растет, и вот мы уже близоруко щурим глаза, пытаясь рассмотреть в очередном сияющем и безликом блокбастере изначальный замысел автора.

И знаете что, порой нас посещают страшные мысли: есть ли у этой игры автор?

МАНИФЕСТ

Холодным февральским утром в наши руки попал документ под названием «Манифест Амикуса». Игродизайнер Петр «Amicus» Прохоренко из Lesta Studio (www.lesta.ru) опубликовал на сайте Daily Telefrag текст «Авторский гейм-дизайн» (http://dtf.ru/articles/read.php?id=3584), в котором позволил себе ряд весьма возмутительных высказываний. Например: «Игры должны шагнуть на следующую ступеньку развития, какой-то своей частью превратившись в авторские проекты, создаваемые по воле творца, а не по велению всесильных маркетинговых исследований», «подобные игры должны занять место в сокровищнице объектов человеческой культуры, наряду с произведениями других видов искусства», «креатив всегда имеет преимущество маневра перед самокопированием и скупкой лицензионного хлама» и даже «хорошие игры не только те, что хорошо продаются, но и те, что оставляют после себя след в душах игроков». Высказавшись в подобном подрывающем основы тоне, тов. Амикус делает совершенно хулиганский вывод: «Индустрии необходим выход из стадии коммерческой стагнации, которая приводит к замкнутому кругу «больше денег — меньше творчества — лицензирование, копирование, клонирование». Индустрии необходим авторский гейм-дизайн!»

В ПОИСКАХ

Безобразная выходка гр. Прохоренко спровоцировала яростное о(б)суждение, развернувшееся на многих и многих страницах славного сайта: свыше пятисот комментариев; среди участников флейма засветились уважаемые в индустрии аксакалы. Вопрос оказался, что называется, наболевшим, — каждому нашлось, что сказать. Даже в дружном децентрализованном коллективе дорогой редакции февральские тезисы тов. Амикуса вызвали неоднозначную реакцию. С подачи зачинщика скандала в благородном семействе мы решили организовать на подведомственных нам страницах матч-реванш, пригласив игроков-тяжеловесов из числа разработчиков и издателей со всего мира.

Но случилось необычное: совместные проводы так называемых «авторских игр» в последний путь получили неожиданно оптимистический финал — похороны решено было отложить на определенное время.

Да, и еще: во время горячего обсуждения ни один рыцарь круглого стола не пострадал.

«My films are hand-made in the garage... So it takes me a little while to get them together. My friend Aki Kaurismaki calls me the world's slowest film director, after Kubrick. My rhythm is my rhythm, and — how can I say this? — I'm not ambitious, and I'm not career-orientated in that way. If I were, I'd make different kinds of films. I'm lucky and happy and want to keep making work, but I have no desire to be more prolific.»

(Джим Джармуш, видный киношный Автор.)

Участники

Темы для обсуждения

вопрос 01 ЧТО ЕСТЬ АВТОРСКАЯ ИГРА (АИ)

Если возможно, дайте развернутое определение, попытавшись систематизировать признаки АИ. Приведите примеры авторских игр — как компьютерных, так и видео (если только вы знакомы с консольной ситуацией/историей), по возможности озвучив в них «авторские составляющие».

вопрос 02 АИ И АВТОР

Кто он, создатель авторской игры: продюсер-с-именем (к примеру, Американ Макги, только что продвинувший Scrapland), руководитель проекта (харизматичный, легендарный, Творец), дизайнер карт/уровней, художник (автор образа главного героя/героев), сценарист (автор комикс-, кино-, литературного первоисточника), аниматор (Иван Максимов, «Труба»), композитор, программист (Джонни Кармак — автор DOOM- и Quake-сериалов)? А может, это тот самый человек, который на заре игростростроительной эры создал свою авторскую нетленку, заложившую целый сериал, реанимируемый всякий раз на каждом новом технологическом витке (Сид Мейер и «Пираты!», Сид Мейер и «Цивилизация» и т.п.)?

вопрос 03 АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ

Близнецы-сестры? одно и то же?

вопрос 04 АИ И БРЭНД

Кстати, вот эти новые «Цивилизации», «Пираты!» и пр. проекты, имеющие в названии ИМЯ (то есть основанные на некоем древнем авторском игрофундаменте. Как вариант: литературном, кинофундаменте), — авторские игры?

вопрос 05 АИ И АУДИТОРИЯ

Кому они нужны, эти авторские игры? Кто их, черт дери, аудитория? Имеет ли в виду автор (авторский коллектив) какой-то определенный срез пользователей, создавая свой шедевр?

вопрос 06 АИ И МАРКЕТИНГ

Непримиримые враги? Лучшие друзья? Партнеры по бизнесу? Участники садомазохистской оргии?.. Есть мнение, что маркетологи — злейшие враги автора. Они душат инициативу, рубят на корню свежие идеи, заставляют разработчиков годами создавать пятьсот пятьдесят первый клон всем известной игры только потому, что руководству легче идти с таким продуктом к издателям. В результате тухнут разработчики, тупеют игроки, сохнут со скуки журналисты. Согласны?

вопрос 07 АВТОР И КОЛЛЕКТИВ

Взаимоотношения автора и коллектива АИ? Нужен ли коллективу АИ автор? а коллектив автору АИ?

вопрос 08 АИ И БЮДЖЕТ (ДЕНЬГИ)

Что такое АИ с точки зрения бюджета: нечто голодное, делаемое на одном энтузиазме? проект, не испытывающий финансовых ограничений?

Кстати, может ли блокбастер быть АИ? И шире: нужны ли в мире победивших блокбастеров и клонов АИ? Есть ли вообще сегодня АИ в коммерческом игростроении?

Здесь же: АИ и издатель (современный, агрессивный, думающий только о кассе) — совместимы?

вопрос 09 АИ И ЖАНРЫ

Какие жанры благоволят АИ? Почему? Есть ли такие жанры, в которых АИ невозможны (почти невозможны)?

вопрос 10 АИ И ТЕХНОЛОГИИ

Существует ли взаимосвязь? Если существует, в плюс или минус постоянно совершенствуемые технологии авторским играм (на примерах, пожалуйста)?

вопрос 11 АИ И РОССИЯ, УКРАИНА

Совместимы? Возможны ли в России (на Украине) АИ? И чуть сужая: а) появятся ли игры с приставкой «КранК»? б) на ваш взгляд, «Ил-2» — авторская игра?..



Петр «Amicus» ПРОХОРЕНКО

Lesta Studio (Россия) Гейм-дизайнер

вопрос 01 Отличный эпиграф! Что же касается определения авторской игры, то у меня сложилось следующее понимание: авторский проект — это игра, творческий вектор которой идет не извне (влияние аудитории, маркетинговых исследований, фокус-групп, изучение свободных ниш в жанрах), а изнутри.

Должна быть мысль, идея, которую автор хочет донести до игрока. Если обычный игровой проект — это всегда компромисс между меркантильностью издателя, дурновкусием толпы и желаниями дизайнера, то АИ — это прямой выброс творческой энергии по определенному вектору. Главная задача — передать некий месседж, а не «сделать» конкурентов по продажам или завоевать нишу на рынке. Если коммерческий продукт всего лишь удовлетворяет ту или иную потребность аудитории, то АИ — это прежде всего контакт со «зрителем». Она может пугать, провоцировать, катализировать какие-то скрытые до поры процессы в голове «субъекта» — но она самодостаточна и появилась не благодаря какому-то социальному заказу, а только по желанию своего создателя.

И обратим внимание на одну заметную деталь: авторский проект, как объект искусства, не ставит задачи создать максимально комфортные условия для «зрителя». Кто подхватил посыл автора, правильно распредметил его, а кто нет, — это уже проблемы аудитории, автора они могут совершенно не волновать. То есть сложная, необычная игра, значительно отличающаяся от своих коммерческих собратьев, вполне может оказаться именно искомой авторской.

Да, о персоналиях. Перечислю то, что сам считаю АИ: «Вангеры», Black & White, «Мор. Утопия», Fallout, «Полная труба», Arcanum. Честно говоря, прилюдно заниматься возгонкой в них «авторской составляющей» не хочется — посему ограничусь парой слов.



Джон Кармак, «DOOM»

Игра, потянувшая за собой богатейший шлейф аллюзий и подражаний, создавшая вокруг себя культ и миф и при этом провалившаяся по продажам, — безусловный авторский хит.

Игра, необычная настолько, что остается непонятой «среднестатистическим игроком», но рождающая вокруг себя культ, — тоже авторская.

Игра, которой, казалось бы, нет места в коммерческом девелопменте, — также авторская...

вопрос 02 Стопроцентно уверен, что автор у АИ — РАЗНЫЙ. Это может быть и продюсер, и собственно дизайнер, а вот программист, художник или текстурщик — вряд ли. Оптимально это человек, обладающий полнотой власти над дизайнерской составляющей игры.

Из собственных диогеновых поисков Автора в КИ-индустрии могу вычленить следующий неотъемлемый атрибут: автор — обычно человек, одержимый какой-то идеей. Он стремится донести что-то до своего игрока, читателя интервью, просто слушателя. Если этого нет — скорее всего, нет и определенной доли внутреннего наполнения, необходимого для создания АИ. Посмотрите вокруг, в разговорах с кем речь идет НЕ ТОЛЬКО об играх, где обсуждаются НЕ ТОЛЬКО частности геймплея? Ответ на поверхности. Прошу простить за несколько комплиментарный подход, но когда я читаю интервью Николая Дыбовского или КранКа, то ясно вижу — им есть, о чем рассказать своему игроку кроме монстров и пиксельных шейдеров. А просматривая «надцатое» ток-шоу с дизайнером имярек, могу даже имени его не запомнить, — шейдеры и полигоны в этом проекте напрочь заслонили его создателя.

вопрос 03 Вещи внешне похожие, но разные совершенно. Под инновацией у нас обычно понимается некий качественный прорыв либо в геймплейном (то есть развлекательном), либо в технологическом плане. АИ — инновация в плане духовном, а этого многим не понять, потому как духовные материи с трудом поддаются формализации. То, что почти все АИ прессой и игроками записываются в инновационные, — это инертность сознания, не более. Можно говорить, что необычный геймплей оригинального Black & White — это революция в игростроении (почему же тогда никто не продолжил этот путь, где последователи?), но это ли цель, которую преследовал Питер Молинье? Или просто концепция такого геймплея оказалась наиболее подходящей для реализации творческих планов автора?

Резюмируя: в наше непростое время авторский проект

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

УДЕТЕРОНЫ: ЯСНО О ТЕМНОМ

БЕЛЫЙ КВАДРАТ

В Л А Д И М И Р Б У Р И Ч

* * *

Интересно
что я делал
в то время как ты стала такой
большой?

что я делал?

кажется бегал за хлебом
нет
клал камень на камень
а может быть шел по ступеням
стоял
одевался
оглядывался
передавал сдачу
пропускал идущий транспорт
садился обедать
хоронил маму
восемь лет хоронил маму
бегал за хлебом
как странно
мы рядом
тебе никогда не догнать меня
в этом беге
я не могу тебя ждать
я способен лишь мчаться
ты прекрасна
но что мне с тобою делать
с тобой нельзя ни плакать
над прошлым

ни с надеждой смотреть в будущее
которого
все
меньше

Мы машем друг другу руками
как плавниками
в аквариумах
разъезжающихся трамваев

УТРО

Я проснулся
И с удивлением понял
Что оставлял свое тело
Без присмотра
На попечение
Звезд
Травы
Сосен
И ветра

* * *

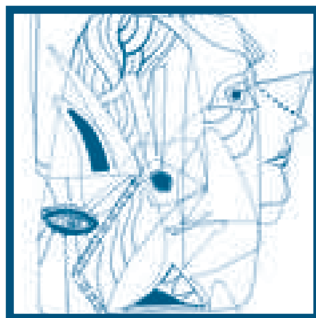
Ставлю стол на строганые половицы
на стол кладу лист прозрачной
пластмассы
поверх пластмассы лист белой бумаги
на все это кладу руки

Подо мной
застывшая гимнастическая пирамида
сверху я
выполняющий свой смертельный
номер

ЭСТОНСКИЙ ВИТРАЖ

Поле
шлет в город
буханки хлеба
и камня

пьет болотную воду
керамическим горлом



Мокрый ягненок стога
стоит
на березовых ножках

Трактор
натягивает струны
на вечное каннеле
пашни

ЛИЦО И РУКИ

Открою глаза —
цветные осколки
взорвавшейся бомбы дня

Закрою руками лицо —
поймаю ночь
две трепещущие птицы глаз

* * *

Неоткрытые материки женщин

я могу наблюдать вас лишь издали
стрекозиным
взглядом
бинокля
и салюты палить из пушек

Глубока
у меня
осадка

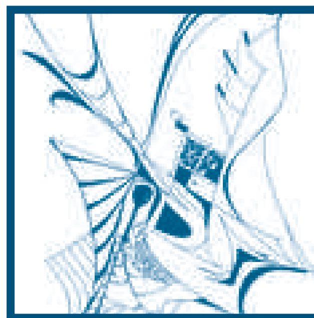
* * *

Разве можно сказать цветку что он
некрасив?

* * *

Дуешь в волосы своего ребенка
Читаешь названия речных пароходов
Помогаешь высвободиться пчеле из
варенья

Каким предательством ты купил
все это?



ТЕОРЕМА ТОСКИ

В угол локтя
вписана окружность головы

Не надо
ничего
доказывать

* * *

Земля
сама себя лечит
травами

прикладывает подорожник
к незаживающим
ранам
дорог

* * *

Я заглянул к себе ночью в окно

И увидел
что меня там нет

И понял
что меня может не быть

ДЕТСТВО

Северный полюс
ангины

к ноге прижался
теплый тюлень
грелки

голову сжали
наушники
земных полушарий

термометр
вынутый из-под мышки
показывает

температуру
океана

* * *

и когда упал песок
в часах господа бога
он его разровнял
и сделал
цирковую арену

ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ

Черное
ищет белое
чтобы убить в нем светлое
и превратить его в серое
или
полосатое

НОЧЬ

Я лежу на спине
и смотрю в потолок
с ушами полными слез

АДАПТАЦИЯ

Что-то подпиливаем
чтобы не натирало руку
что-то подстругиваем
чтобы не оцарапать колено
что-то подкрашиваем
чтобы не задеть взгляда
что-то подвинчиваем
сшиваем
связываем
утепляем

Так вся жизнь проходит
в изготовлении
протезов
своих ощущений

практически всегда мимикрирует под «просто игру», а его геймплей создается из осколков разных жанров. Это никакие не инновации — это акт творения!

вопрос 04 На самом деле брэндинг — это коммерческое чудовище. Годзилла, способный уплести остатки авторской оригинальности в индустрии. Опасность в том, что ЭТО разрушает автора изнутри, лишает его своеобразия, превращая в торговую марку. Это некая защитная реакция сложной экосистемы индустрии на появление в ней оригинальных авторских идей. Как муха, попавшая в паутину, вызывает короткое потрясение, на которое обязательно сбегутся пауки-маркетологи, — чтобы парализовать ядом, опутать, превратить в кокон. Вот и появляется «имя + игра», связка, в действительности лишь визуально вызывающая ассоциации с авторством. Да и по большей части эти ассоциации ложны: тонихокпроскейтер, колинмакрейралли. Это — авторские игры? Нет, что-то из царства маркетинга!

вопрос 05 Никому и одновременно всем. Никому не нужны — потому что это уже не развлечение, это работа, в том числе умственная и духовная. Наша трагедия как биологического вида в том, что мы, в массе своей, не испытываем природной склонности к мыслительной деятельности. Разум — адаптивный элемент эволюции, отключается после достижения определенного уровня комфорта внешней среды. Современные люди — это прежде всего потребители. Какой мы видим свою унифицированную мечту? Много денег, много возможностей. Возможностей для чего? Стандартный ответ: для путешествий, покупок, развлечений etc. Рай потребления! И людей, настроенных на другой лад (духовный и творческий поиск, напряжение извилин не только 8 часов ежедневно), очень мало. В принципе они и составляют ключевую аудиторию АИ. Это Люди Думающие и Люди Ищущие, которых крайне мало вообще и катастрофически мало среди КИ-игроков. И, развиваясь теперешними темпами в сторону гаррипоттеризации, мы рискуем вообще их потерять.

Всем нужны — потому что необходимы обществу в целом. Необходимы точно так же, как и классическое искусство, фундаментальная наука или серьезная литература. Как авторское кино, в конце концов. Аналогия, думаю, более чем емкая, дополнительно пояснять нечего.


Сальвадор Дали, «Троянский конь»

Хотелось бы вспомнить материал «Авторский гейм-дизайн» с сайта dtf.ru, который в каком-то смысле инициировал данный круглый стол. Затевая эту публикацию, я и представить не мог, что столько коллег по цеху одобрят мой «манифест». Поэтому сейчас могу сказать совершенно определенно: в России есть разработчики, которые хотят делать авторские проекты, и игроки, которые хотят в них играть. Да, их в 10 раз меньше, чем тех, кто играет в «обычные» КИ, и в 100 раз меньше, чем потребителей фасованного «вторичного продукта» вроде «Фабрики звезд». Но и те, и другие есть, — поэтому дело за издателями, которым, по всей видимости, предстоит сделать чисто русский выбор: «а не стать ли третьими?».

вопрос 06 Авторы и маркетологи не столько враги, сколько чужие друг другу люди. Они с разных планет и пока (в нашей стране, в нашей молодой индустрии) только ищут оптимальные точки соприкосновения. Создание авторской игры вообще совершенно перпендикулярный законам коммерции процесс. Это просто не может не восприниматься в штыки менеджментом. Выгляните за пределы нашего местечкового огорода, посмотрите на историю создания многих произведений искусства — она написана кровью, пролившейся в боях между «авторами» и «маркетологами». Иначе говоря, мы не оригинальны: в меру специфики своей деятельности повторяем те же ошибки, совершаем такие же революции.

Вообще, скорости течения времени мира коммерции и мира искусства настолько различаются, что если какой-то продукт совместных усилий и будет создаваться, то скорее вопреки, нежели благодаря, — на поток «шедевры» все равно не поставишь, что еще более усиливает скептицизм менеджмента. Близкий лично мне пример: у меня есть проект «Ойкумена», которым я занимаюсь почти четыре года. И мне совершенно все равно, когда он выйдет «в люди» в виде компьютерной игры. Через год, через два или еще через четыре. Просто пока он не готов, но я чувствую, что должен его сделать. Ну какой маркетолог или продюсер смирится с таким подходом?

вопрос 07 Без коллектива игру не сделаешь, в этом ключевое отличие нашей медии от живописи или литературы. У нас все сложнее и интереснее. Сложнее — потому что увлечь своими безумными идеями хотя бы одного человека тысячекратно тяжелее, чем увлечься ими самому. А интереснее — потому что в такой ситуации выживают только Настоящие. Это, по идее, должно спасти нас от вала никому не нужных продуктов творческого процесса, стремительно генерируемых дизайнерами-графоманами.

А что касается взаимоотношений автора и коллектива — то тут столько же методик, сколько авторов. На форуме dev.dtf.ru мы по три комплекта копий поломали, выясняя, что лучше, «творческая демократия» или «окопное братство», чтобы «кубик полетел». Правы, вероятно, те, кто сможет сделать АИ, сохранив при этом команду (если такая цель, конечно, ставится).

вопрос 08 Сейчас очень сложная для АИ ситуация — из отечественных издателей, пожалуй, еще никто не дорос до осознания необходимости «задела на будущее», создания творческих лабораторий для авторских проектов. Даже если они об этом и подумывают, то во всеуслышанье не заявляют. А западные издательства уже превысили критическую массу капитала и набрали инерцию, после которой подобные маневры становятся

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

невыполнимыми. Поэтому ждем те времена, когда либо к «нашим» придет Осознание, либо финансирование «неправильных» проектов начнет использоваться в качестве спецприема в издательских корпоративных войнах (этакая форточка с кислородом для авторского «подполья»).

С блокбастерами разговор короткий: это девелопмент «извне», доведенный до абсурда. Блокбастер, в строгом понимании этого слова, — победитель в гонке кассовых сборов, то есть сверхуспешная коммерческая игра. Их создают не авторы, их порождает само общество потребления, постоянно нуждающееся в некоем усредненном развлечении. Автор тут нужен только как конденсатор распыленной и предельно аморфной творческой энергии, блуждающей в массах. Как грозовые тучи аккумулируют в себе энергию статического электричества, чтобы потом разрядиться молнией в 10000 вольт, так и блокбастер «выстреливает» в направлении нового рекорда по кассовым сборам. Польза для культуры примерно такая же, как и от настоящей молнии.

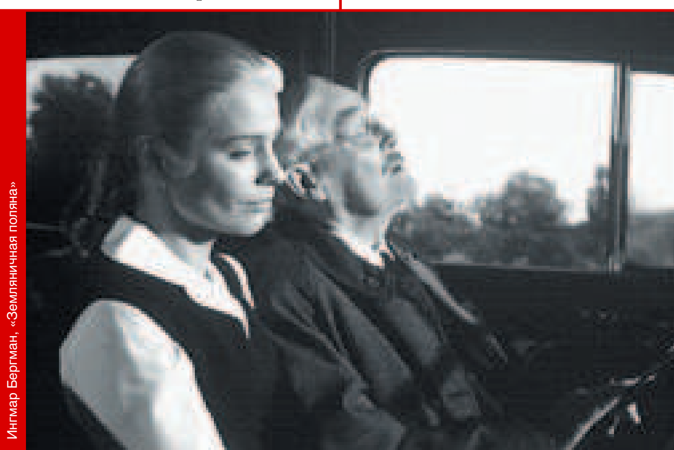
Кстати, занимать страусиную позицию не собираюсь: война давно выиграна блокбастерами и крупными корпорациями, поэтому массовому игроку АИ не нужны. К счастью, не все ведутся на незамысловатую задачку про леммингов, и количество желающих сделать нечто «рукотворное» не уменьшается. То, что в мире больших денег правят бал блокбастеры и «манагерские овермайнды» вроде EA, еще не значит, что у других игр нет права на жизнь.

вопрос 09 Уверен, АИ возможна в любом жанре и на любой платформе. Вопрос в средствах художественной выразительности и инструментах для взаимодействия с игроком. Ряд жанров дает для этого больший простор (например, классические РПГ), а какие-то сильно ограничивают дизайнера (гонки, файтинг). Даже военно-историческая стратегия WW2-themed (жанр заскорузлый и чрезвычайно негибкий в силу своего цельнометаллического сеттинга) имеет некое пространство для творческого маневра. Поэтому жанр, в котором создание АИ совершенно невозможно, я, наверное, назвать не смогу.

вопрос 10 Тема технологий применительно к авторским играм одна из основных, если вообще не главная. Сейчас, с одной стороны, достигнут определенный рубеж технологического развития КИ, после которого можно говорить, что у нас есть все составляющие для полноценной реализации практически любого авторского замысла. С другой стороны — технологии пока слишком дороги, а изобретение собственных велосипедов не всегда оправдано по затратам, особенно применительно к АИ, которая может и не принести прибыли. Есть, конечно, «бюджетные» варианты, но они пока страдают отсутствием гибкости в работе и почти всегда представляют собой уже устаревшую технологию. Иначе говоря, сегодня лицензирование дорогой технологии может стоить проекту авторского статуса, — отягощенная сотнями тысяч долларов игра уже не сможет позволить себе роскошь не «отбиться» в продаже.

Моя мысль в следующем: все, что разработчики middleware могут сделать для АИ, — это создать сравнительно недорогую гибкую технологическую базу для проектов разного типа. Поскольку это снимет массу проблем и сильно ускорит развитие индустрии в целом.

вопрос 11 Совместимы — возможны — делаются — и будут делаться! Игры с приставкой «КранК» могут появиться, но сама по себе приставка никак не скажется на их внутреннем содержании. Другими словами, клон StarCraft'а не станет «Периметром», даже если на коробке будет написано «KranX Craft».



Ингмар Бергман, «Земляничная поляна»

Спасибо, что задали вопрос про «Ил-2», — это поможет более четко очертить границы авторских игр.

Тот факт, что «Ил-2» тесно связан с именем Олега Медокса, еще не является доказательством того, что игра авторская. Если понимать идею «ультрареалистичного авиасимулятора» как виртуальную реализацию вековой мечты человека о полете (настоящий пилотаж ведь далеко не всем доступен) — тогда да, в «Ил-2» есть идея, есть полноценная авторская составляющая. То есть проект является авторским, но не потому, что Олег раскрученная в сообществе разработчиков и игроков фигура. А потому, что в эту игру он вложил определенные идеи, которые на этапе разработки казались совершенно безумными. На меня, например, эта игра произвела неизгладимое впечатление, как и на многих других, мечтавших о небе. После нескольких лет, проведенных в «Ил-2», я по-новому взглянул на хорошо известные события Второй мировой. Какой-то частичкой души почувствовал «как это было». Вот этот ценз — изменение мировосприятия после компьютерной игры — самый важный!

на правах P.S. Нам не приходится выбирать, нужны АИ или нет, — мы обречены сделать выбор в их пользу. У нас собственные культурные традиции, отрицая которые и целиком опираясь на западный опыт, мы рискуем напрочь вылететь из контекста. И здесь, и ТАМ. Важно понять, что мы НИКОГДА не будем приняты Западом без тотальной переоценки самих себя. Наши проекты, сделанные по меркам западных игр, никогда не будут для западного потребителя лучше, чем игры «родного» производства. Для того чтобы в рамках коммерческого девелопмента вести успешную борьбу с западной продукцией, нам нужны нестандартные подходы, творческая свобода и желание рисковать. Только так можно обойти неповоротливых «мажоров» в ситуации, когда самокат борется уже не с «Феррари», но с локомотивом.

И последнее. Не ищите мифического «среднестатистического пользователя»! Если вы сидите перед концептом компьютерной игры и задаетесь вопросом «а кто же будет в это играть?», найдите в себе силы сказать «Я!». С этого-то и начинаются авторские игры...

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА



Дэвид ПЕРРИ*

Shiny Entertainment (США) Руководитель

вопрос 01 Термин «авторская игра» мне незнаком. Вы имеете в виду независимых, то есть independent-игры, так? По крайней мере они лучше всего ложатся в рамки предложенного вами портрета: построенные на любви к искусству, плоды трудов небольших девелоперских групп или одиночек-непрофессионалов.
Как и вы, .EXE, я взял за правило следить за результатами ежегодного Фестиваля независимых игр (Independent Games Festival, www.igf.com). Участники обычно представляют однобокие продукты, игры, основанные лишь на одной составляющей современного коммерческого продукта. Например, если автор хорошо разбирается в моделировании физики, игра так или иначе посвящена манипуляции объектами. А если, скажем, программист с художником не слишком компетентны в своих областях, они неизбежно концентрируются на контенте: приторачивают к персонажам алгоритмы синхронизации движений губ и так далее. За несколько лет наблюдений действительно полноценные фестивальные игры встречались мне очень и очень редко.

вопрос 02 Думаю, не ошибусь, назвав главного дизайнера игры ее автором. И если этот человек действительно профессионал, он обязан знать, что сотрудничество нескольких опытных дизайнеров всегда приносит плоды более щедрые, нежели гегемония одного. Но существует несколько условий для подобной совместной работы: исходная идея не должна оказаться размытой или перевернутой вверх дном в результате коллективного мозгоштурма, а все новые идеи обязаны проходить тщательную фильтрацию на жизнеспособность. Оглядываясь на собственный опыт, я вижу, что лучше всего работают команды, где право высказаться имеет любой участник проекта — и его голос будет услышан, если мысль действительно своевременна.


Алекс Остин и Джезайя Писциотта, «Triptych»

вопрос 06 **вопрос 08** Прежде всего: не перекладывайте проблему с больной головы на здоровую! Маркетинговый отдел существует исключительно для поиска игр, способных разойтись внушительным тиражом и принести прибыль. Как именно вы представляете свой концепт экспертам маркетинга, решающего значения не имеет: дизайн-документ, видеоролик, демонстрационная версия — все подойдет при наличии интересного содержания. Если концепцию не приняли в работу, не стоит винить маркетологов — они профи и обычно обкатывают идеи на представителях целевой аудитории. Плохая идея неизбежно вызовет плохие отзывы у игроков, хардкорных и казуалов, — так можно ли винить маркетинг за нежелание вкладывать силы в обреченный на поражение проект? Совет: не ищите оправданий.

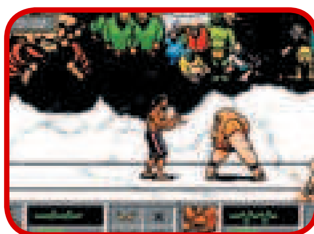
вопрос 10 Технология способна продавать игры сама по себе.

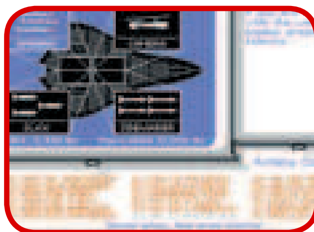
вопрос 04 Вне зависимости от сеттинга Half-Life 2, будь то симуляция Древнего Рима или прогулка по Луне, игра была осуждена на успех. Почему? Ее технология оказалась настолько привлекательной, что все, буквально все посчитали своим долгом испытать ее магию на себе. Брэнды тоже хорошо продаются, но у них иной метаболизм. Возьмем «Властелина колец» — хорошая игра, которая вышла как раз вовремя. Игры по лицензиям невероятно чувствительны к моменту релиза и плотности продуктов той же тематики на рынке: к пятой или шестой игре о злоключениях Кольца мы действительно начинаем уставать от Средиземья. У технологического конька иной изъян: сроки воплощения игры в жизнь обязаны быть очень компактными. В противном случае у конкурентов будет отличная возможность обойти вас... Я думаю, что для нашей с вами индустрии технология оказывается более важной, нежели лицензия, — но сверхсовременный движок, физику и все остальное значительно сложнее собрать в готовый продукт. ◘

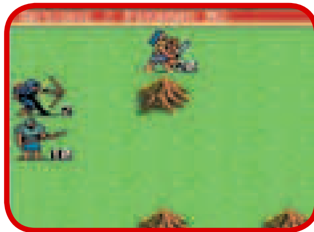
* М-р Перри — прожженный индустриальный волк, трудившийся в Virgin Interactive, Acclaim, Walt Disney Computer Software... Первая игра Дэйва — Savage (1988), ну а самые звучные его произведения таковы: Earthworm Jim, MDK, Messiah. Впрочем, все это вы знаете и без нас...

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

Глава 1: Доисторический период











совсем вверху **Tongue of the Fatman.** Кроме архетипического вида, игра имела некое малозаметное достоинство: при злоупотреблении одним приемом его эффективность резко снижалась.
вверху **F-19: Stealth Fighter.** Возможность самостоятельного выбора вооружения очень положительно сказывалась на replayability.
в центре **King's Bounty.** Поле боя выглядит архаично, но вызовет чувство узнавания даже у очень юных читателей.
внизу **Prince of Persia.** Вступительный, гм, ролик, побуждающий игрока прыгать, подтягиваться, проваливаться и фехтовать, сделан с тонким расчетом на игру воображения.
совсем внизу **Tetris: The Soviet Challenge** (не Пажитнов, но Spectrum Holobyte). Первая отечественная АИ появилась аккурат к началу моды на все советское, которая была грамотно использована в заокеанской версии 1987 г. начинающими акулами игромаркетинга.

ПРИНЦИП ШЕСТИ БУКВ Первобытный охотник, первым в своем племени сподобившийся нарисовать золой быка на стене пещеры, является автором с абсолютной неизбежностью: критик подойдет чуть позже, жанров и норм пока нет, а потребители искусства еще не осознали себя в качестве таковых и реагируют непосредственно. У автора нет творческого багажа и понимания своей исключительности — он просто рисует, иногда почесывая бороду, которой покрыт практически полностью. Конечно, первый артизан мог быть бородатой леди, но Икар Монгольфье Райт видео- и КИ, пребывавший в разладе с самим собой Хигинботэм Бэр Бушнелл, был явным представителем сорока девяти процентов, интересовавшихся настольным и лаун-теннисом. Что было бы, если б Создатель вместо «Да будет Pong!» брякнул что-нибудь еще, представить невозможно, — наш мир состоит из материи Pong и пространства Spacewar Стивена Рассела.

Начало — время, когда гениальное все еще просто: молниеносная идея, несложная реализация — и игра Алексея Пажитнова про совмещение геометрических фигур (1986) занимает место в истории; именное место ТЕТРИС, на котором опять-таки невозможно представить другую игру.

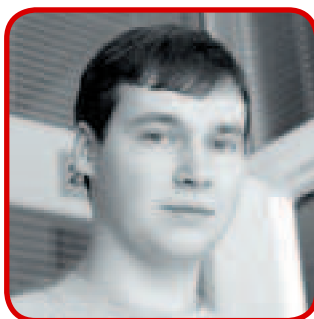
В древнюю эпоху материя игровселенной еще не успела окончательно застыть и разлететься в разные стороны: Сид Мейер образца 1987 г. не задумывался о жанре или жанрах, к которым будут принадлежать Pirates!; в авторской голове находилось целостное видение, пред-ощущение геймплея игры («Быть главным героем фильма про пиратов!»), вместе с конкретными мыслями по реализации гениальной (в будущей ретроспективе) идеи. Автор в древнюю эпоху был не только всемогущим и единым во многих лицах, но и никому и ничему не подвластным — ни издателю (так как часто был сам себе издателем), ни беспощадному времени (и пространству): уже на закате изначальной эпохи автор вселенной, рас и диалогов Star Control II: The Ur-Quan Masters (Accolade, 1992) Пол Райхе Третий (Paul Reiche III) и программист Фред Форд (Fred Ford) могли ни с того ни с сего улететь на Аляску, чтобы среди снегов поразмыслить, как ввести в эпикосмическую кроссжанровую сагу помимо режима super melee (взывавшего к Spacewar-архетипу) езду на шаттлах по поверхности планет (задержав выход игры на полгода!).

Каждая древняя авторская игра — это или cornerstone, или milestone своего жанра или субжанра. F-19: Stealth Fighter (MicroProse, 1988) определила, каким должен быть авиасимулятор: с динамической кампанией, со множеством боевых режимов, с орденом «Пурпурное сердце» от Конгресса; мейеровское творение воспето В.О. Пелевиным, а radar at Pechenga до сих пор снится А.В. Вершинину. Титульный для повести В.О.П. Prince of Persia (Broderbund Software, 1989) Джордана Мехнера (Jordan Mechner) не просто поднял платформеры на невиданную высоту, внешний вид, звуки и ближневосточный сюжет магическим образом складывались в уникальную атмосферу, которой с лихвой хватило на все remakes.

Эл Лоуи (Al Lowe) ответствен за приникание КИ к чистому, неиссякающему источнику — скабрезному юмору, исторгаемому т.н. «комиками» с подмостков сомнительных увеселительно-питейных заведений Америки. Leisure Suit Larry: In The Land Of Lounge Lizards (Sierra, 1987) — еще одна авторская игра-архетип: через восемнадцать лет, играя в KOTOR II, во время разговора о лазерном мече («Was it single-bladed or double-bladed?») ожидаешь вопроса «Lubricated or rough-cut?». Дух Эла Лоуи пребудет в КИ вечно. Как и след Стива Энглхарта (Steve Englehart), автора серии комиксов Night Man и игры Tongue of the Fatman (Activision, 1989); файтингам с тех пор полагается иметь богатую back story и комиксы в качестве основания или сопутствующего товара.

Модный в наше время QWERTY-принцип (то, что сегодня очевидно, основополагающе и системообразующе, было определено в прошлом чьими-то произвольными решениями — в раскладке клавиатуры увековечено название лондонской фирмы XIX в. по производству пишущих машинок) присутствует во всех авторских играх древности: шизоидная сама по себе идея найма в городах магических существ и осадных орудий для отягощенных сражениями поисков некоего артефакта не кажется таковой никому, потому что здравый смысл и аксиомы мышления разработчиков и игроков зиждятся на King's Bounty (new World Computing, 1990) Джона Ван Канегема (Jon Van Caneghem).

Николай Третьяков.



Николай БАРЫШНИКОВ

«1С» (Россия) Руководитель группы лицензирования и продвижения

вопрос 01 С моей точки зрения, это довольно сложное понятие, которое меняется с течением времени.
Лет 20 назад почти любая игра становилась авторской — появлялись новые жанры, новые идеи по геймплею и так далее. Сегодня же в год выходит не более двух-трех игр, кардинально отличающихся от всех остальных проектов. И что же теперь делать? Считать, что АИ больше нет? Думается, абсолютно неавторскими можно обозначить продукты, имеющие в названии числительные от 5 и выше. Мои АИ — это, пожалуй, Pirates! (оригинальные), Fallout, Planescape: Torment и Duke Nukem 3D. Как мне кажется, основная составляющая АИ — новизна и необычность геймплея. В основе такой игры лежит некая замечательная идея, которая в первую очередь нравится самому автору.

вопрос 02 Да кто угодно. Продюсер, программист, геймдизайнер. Тот, кто придумал Идею.
Не думаю, что есть некий общий психологический портрет. Если идея понравилась массам — имя человека становится известным.

вопрос 03 Мне кажется, что это так и есть.

вопрос 04 Я бы не называл ремейки авторскими играми. Это всего лишь создание копии на современной технологической платформе — иногда с некоторыми усовершенствованиями. Очень часто имя автора служит не более чем маркетинговым приемом.



Питер Брейгель, «Охотники на снегу»

вопрос 05 Всем нужны. Игра может кому-то понравиться, кому-то нет. Тот, кто понял «фишку», придуманную автором, становится поклонником. Остальные ставят диск на полку. Автор далеко не всегда задумывается о том, кому может понравиться (и понравится ли вообще) его творение. Если пришлось по душе — будет успех; возможно, деньги. Если нет — никто и не вспомнит об этом «авторе» через несколько лет.

вопрос 06 Сейчас, когда игры перестали быть хобби, когда стоимость разработки приближается к нескольким десяткам миллионов долларов, невозможно выжить без симбиоза инноваций и маркетинга. Очень часто именно маркетологи могут убедить общественность, что это именно авторский продукт, а не очередной клон. Они же могут и, напротив, загубить. Все зависит исключительно от конкретных персоналий. Пару лет назад крупные издатели очень неохотно шли на создание новых IP. Сейчас ситуация меняется — часто именно издатель становится родителем некоей замечательной авторской идеи и ищет разработчика, способного эту идею воплотить.

вопрос 07 Один человек игру сделать не может. Этим все сказано. Разумеется, здорово, когда весь коллектив горит идеей. И лучше, чтобы автором идеи был менеджер проекта — человек, который не только знает, что надо делать, но и четко понимает, как вдохновить людей на подвиг. «Ил-2: Штурмовик» — отличный пример. Олег Медокс просто приходил к художникам и программистам и говорил: хочу, чтобы было круче, чем у всех. И люди делали.

вопрос 08 Повторюсь: нынешние игры — очень сложный бизнес. Не бывает хороших игр без больших бюджетов. Хорошие игры делают дорогие профи. Очень часто именно эти дорогие профи являются генераторами новых идей. Тут замкнутый круг. Более того, очень часто лишь мощная издательская машина способна продвинуть авторскую игру. Издатель поменьше может просто завалить продажи, игра останется невостребованной.

вопрос 09 Любые. Все дело в некоей интересной идее.

вопрос 10 Компьютеры и консоли уже довольно мощны, чтобы позволить разработчикам воплощать практически любые идеи. Не исключено, что в далеком будущем все игры будут делаться на некоей единой технологической платформе: придумывай новые идеи — и собирай продукт. Хотя не исключено и то, что игры рано или поздно придут

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

к единой глобальной ММО-системе виртуальной реальности, в которой можно будет воспроизводить любые сценарии: хотите — шинкуйте драконов, хотите — катайтесь на танках.

вопрос 11 В принципе, ни в России, ни на Украине, извините, блокбастеры пока делать не научились. Здесь мы отстаем примерно на 5-10 лет. Иногда появляются достойные продукты вроде «Ил-2», «В тылу врага», «Корсаров», но все равно это не GTA, чьи продажи превышают десяток миллионов копий. Игры КранКа, безусловно, авторские. «Самогонки» и «Периметр» — новое слово в жанре. А вот «Ил-2» — вряд ли АИ. Это «просто» отменный симулятор, который реанимировал почти уже мертвый жанр. Игра вобрала в себя все лучшее, придуманное до «Ил-2».



Джозайя ПИСЦИОТТА*

Chronic Logic (США) Гейм-дизайнер, руководитель

вопрос 01 Для создания авторской игры необходимы и достаточны ровно два условия: пылать неугасимой страстью к игродевелопменту и располагать свободой создания игр для себя самого. С точки зрения дизайна такая игра действительно отличается: любые принимаемые в ходе ее разработки решения основываются на соображениях выгоды для геймплея, а не выгоды людей, которые собираются продавать этот продукт. Проще говоря, авторская игра должна описываться как «отличная», а не «отлично продаваемая».

вопрос 02 Автор — единственный на свете человек, в чьей голове хранится маршрут игры от идеи до «золотого мастера». Чаще всего это действительно один человек, в более редких случаях — небольшая команда единомышленников. Разработчик АИ обязан быть вездесущ, должен участвовать во всех аспектах строительства своего детища. Связь между Автором и Авторской Игрой невероятно близка, они неразлучны, так же, как Автор и его команда. Соучастники игродевелопмента также обязаны четко представлять себе финальную веху, игру, какой она должна оказаться у конечного потребителя. Звучит непросто? Быть может... вернее, так оно и есть. Зато стать Автором невероятно легко. Откройте редактор и начните набрасывать программу собственной игры. Приложите все усилия для благополучного завершения продукта. Если необходимо, привлеките сподвижников, найдите ресурсы для воплощения мечты в жизнь. Именно этим и живут настоящие Авторы!


Дэвид Кроненберг, «Автокатастрофа»

вопрос 04 Кажется, именно ваш мудрец произнес: «зри в корень» (гм?! — *Прим. ред.*)? В поиске истоков авторской игры необходимо соблюдать осторожность — и стараться рассматривать каждый продукт как независимое целое. Некоторые АИ со временем обрастают сиквелами и превращаются в брэнды. Дети этого сериала тоже могут претендовать на титул АИ, но они же могут оказаться «прилипалами», клонами, наживающимися на оригинальной идее. Для восстановления справедливости следует заглянуть в историю игры: кто ее создал и почему? Какова судьба разработчиков родоначальной игры, не был ли брэнд выкуплен и передан в другие руки? Участвовал ли в разработке «детей» исходный Автор? Был ли он во главе проекта или удовольствовался специальными благодарностями в конце титров? Вы говорите, сиквелы? Я говорю — авторские игры. Посмотрите на Civilization 2 и Pirates!. Сид Мейер по-прежнему руководил обеими разработками, он сохранил ядро изначального проекта и лишь улучшил его воплощение. Обе игры твердо и гордо стоят на авторских рельсах.

вопрос 05 Авторские игры сохраняют наше искусство молодым — и двигают его вперед. Массовая аудитория может гнездиться на одних и тех же казуальных идеях до Армагеддона и после него, но ради продолжения существования развлекательной КИ-индустрии время от времени должны появляться АИ. И, что самое прекрасное,

* Первая игра Джозайи и его друга и компаньона Алекса Остина (Alex Austin) — Pontifex (2001); самые знаменитые творения — Gish, Triptych, Bridge It... то есть у этих ребят все знаменитое!

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА

эти игры не только развивают индустрию — они изменяют самих игроков, заставляют их шагать вперед, обретать нечто новое, учиться. Думать.

вопрос 06 вопрос 08 Авторская игра антагонистична понятиям маркетинга и бюджета. Это продукт максимальной степени риска, проект, способный поглотить впечатляющие кредитные линии благодаря собственной нетривиальности и комплексному внутреннему устройству. Никаких гарантий, что она будет продаваться или хотя бы заинтересует кого-то, у разработчика нет. Авторские чутье и вкус, его понимание игромеханики обязано совпадать с мироощущениями окружающих. Только в этом случае АИ найдет покупателя и станет известной, успешной, любимой. АИ никогда не основывается на результатах маркетинговых исследований, веяниях моды или других компьютерных играх. Она возводится на единственном фундаменте — идее в голове Автора. Если в этом основании обнаружатся вкрапления иных материй, включая маркетинг, игра просто перестанет быть авторской...

вопрос 09 Я не вижу особо важной связи между авторской игрой и жанром. В любом случае, настоящую АИ будет невероятно сложно отнести к какой-нибудь категории — потому что у истока каждого жанра почти всегда стоит именно революционная авторская игра! Таким образом, мы должны стараться создавать все больше и больше жанров. И не с помощью бесконечного их перемешивания, нет, но исключительно благодаря рождению и воплощению свежих идей и концептов.



Николай ДЫБОВСКИЙ

Ice-pick Lodge (Россия) Руководитель

вопрос 01 Мне не нравится термин «авторская игра»! На все дальнейшие вопросы я буду отвечать с учетом этой оговорки. Он неверен — и даже вреден. Если он приживется, будет грустно. Сейчас попробую объяснить, почему.

Ведь мы используем этот термин, подразумевая следующее: «игра, имеющая глубинную и кратчайшую взаимосвязь с духовной жизнью человека». Это главный — а может, и единственный — признак настоящего художественного произведения.

Некто — назовем его Лемур — играет в игру и вдруг понимает, что забавная деятельность, которую он осуществляет (вот этот условный, нарисованный процесс одновременного зажигания случайных светлячков!), позволяет Лемуру очень точно сформулировать вопрос, который является ключом к смыслу существования Лемура. Эта игра подарила Лемуру язык, на котором ему наконец удалось задать такой вопрос и ответить на него. Иные языки сделать этого не могли, у них не было для этого выразительных средств. Теперь такое возможно. Это значит, что Лемуру повезло — он имеет дело с искусством!

Авторской была эта игра или не авторской — уже не интересно. Понятно, почему никто не выделяет отдельно «авторскую живопись» или «авторскую поэзию». Там нет проблемы места автора в творческом процессе. Но почему никто не говорит об «авторском театре» (все-таки говорят; устоявшееся понятие, достояние соответствующих словарей. Нет? — *Прим. ред.*)? Спектакль ведь тоже результат работы целой команды — однако говорят лишь об «авторском кино». Это легко объяснить. Театральной индустрии нет — но есть киноиндустрия. Авторское кино выделилось из киноиндустрии как кино «некоммерческое», то есть такое, где волю создателя не ограничивает воля рынка. Следовательно, это не творческая, а социально-экономическая, производственная проблема. Вот почему этот термин кажется мне неудачным в контексте нашего разговора. Он преждевременный, ибо игра как искусство еще не сложилась. Ровно по той же причине термин «авторская игра» еще и вреден.

Вреден он тем, что вместо глубокого содержания делает акцент на самовыражении автора, на «копирайте». А это сразу отвлекает от истинной миссии творчества — то есть, извиняюсь за штамп, от выражения божественных и общечеловеческих вопросов. Самовыражение — одно из самых презренных занятий. Это плод суетности и тщеславия. Кто мы такие — никчемные, пустые, кратковременные существа? Какую ценность мы представляем для кого бы то ни было (кроме тех немногих, кто любит нас вопреки всей нашей ограниченности), чтобы «выражать себя»? «Кости, тряпье и пучок волос» — чему там самовыражаться?

Авторство свое холят и нежат те, у кого нет иного способа запечатлеть свою индивидуальность. Так собаки метят столбики: «Внимание: это сделал Шарик! Территория моя, не вторгаться, имен не писать». «Авторское право — право бездарностей», — сказал один мудрый профессор юриспруденции. У истинного творца — такого, который дает возможность другим людям слышать, видеть и чувствовать то, что прежде они чувствовать не могли, — его авторства никто не отберет (случаи, когда плагиатор остался неразвенчанным, очень редки). Да ему, полагаю, и неинтересно занимать свою драго-

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

ценную голову столь мелочными проблемами.

Человек, даже великий, сам по себе слишком ничтожен. Все, что придает человеку ценность, вне его. Люди искусства осознают это гораздо острее прочих, а потому для них, как мне кажется, авторство — это либо предмет для эпатажных спекуляций, либо вообще несуществующее понятие.

Так зачем же говорить об авторстве? Давайте говорить о творчестве. Мы в свое время выбрали термин «глубокая игра». С вашего разрешения, я буду употреблять его, пока не сложится более точный.

вопрос 02

Вот видите, в какое русло сразу пошла беседа? О чем и говорилось выше. Есть великая разница между создателем и автором.

Применительно к истинному творчеству авторство имеет значение исключительно как проблема ответственности. Если угодно — это факт признания собственной вины. Человек, признавая свое авторство и подтверждая его, как бы подписывается под тем, что он виноват в появлении вот этого неудобного, страшного, разрушительного явления. Потому что истинное искусство всегда причиняет человеку страдания. Оно убивает человека в том застывшем, самодовольном виде, в каком он пребывал прежде, но не создает нового храма на месте разрушенного — лишь дает волю к дальнейшему развитию. Настоящее искусство рушит, пугает, заставляет сомневаться, вызывает беспокойство и смятение. Кто в этом виноват? Тот, через кого это пришло в мир!

Поэтому, разумеется, создатель игры — тот, кто проектирует игру. Это дизайнер, несущий бремя абсолютной ответственности за ЦЕЛОСТНОСТЬ игры, за ясность ее главной идеи, за ее прямоту — сиречь выразительную силу. Он рассчитывает траекторию полета снаряда. Этот геймдизайнер подобен дирижеру оркестра или театральному режиссеру, ему известно, как образовать гармонию, сопрягая разнородные элементы, которые сами того не ведают. Это человек, который создает послание — и отвечает за то, чтобы оно сложилось в законченную мысль. Чтобы подлежащее было дополнено сказуемым.

Он несет ответственность за то, что сказанное сказано и сказано именно так, чтобы сила воздействия сказанного была предельна.

Кстати, тут интересно вот что. Шишки валятся на создателя, но лавры при этом принадлежат не ему, — и чем гениальнее творение, тем отчетливее и контрастнее



Балаш Роша, «Elasto Mania»

эта несправедливость. Поскольку самовыражение порочно, то в истинном творчестве автора как такового нет. Есть посредник. Создатель художественных произведений не автор, но акушер. Это мастер, который наилучшим образом умеет выразить истины, ему не принадлежащие. Это проводник, который, используя хитрые приемы и знания, выбирает самую короткую дорогу, чтобы доставить голодающим бесценный груз. Лавры же — пославшему груз, Творцу всего сущего. «Князю слава, а дружине — аминь». Это средневековый подход, и он справедлив.

А потому давайте говорить о наших инструментах, о технике. Не о том, кто создает, — он не избегнет своей ответственности, этот человек неизбежен, назовите его хоть автором, хоть Хранителем Ключей Яшмовой Башни, — но о том, как он это создает. Какими средствами он передает знание? Вот о чем сейчас нужно думать!

вопрос 03

! Сразу стало куда интереснее. Хотя инновация тоже вещь сомнительная. Новизна ради новизны — это такая же порочная вещь, как оригинальность ради оригинальности, неизменная спутница самовыражения. Послание может быть не новым, но древним как мир. Зато оно может быть своевременным!

Своевременно вспомнить некогда сказанное и пересказать его понятным современному человеку языком — много лучше, чем заново придумать ерунду, развлекающую на миг — но не стоящую пристального внимания.

Однако вопрос об инновациях сразу переводит разговор в плоскость ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРИЕМА или ВЫРАЗИТЕЛЬНОГО СРЕДСТВА. В самом деле, у нас в руках (коллега Amicus в статье «Авторский гейм-дизайн» тоже озвучил эту мысль) уникальное, беспрецедентное средство диалога между произведением и воспринимающим, который — возможно, впервые за всю историю художественного творчества — становится СО-ЗИДАТЕЛЕМ целостного произведения почти в той же мере, в какой и его изначальный создатель. Иначе говоря, творец создает разрыв, игрок связывает целое воедино. Создатель творит среду, жаждущую гармонии, — игрок своими действиями придает ей эту гармонию, доводит ее до того божественного уровня, в котором произведение и должно существовать.

Игра есть инновация сама по себе — если это настоящая игра. К сожалению, приходится признать, что все, с чем мы имели дело до сих пор, — скорее надругательство над теми возможностями, к которым игра просто-таки беззастенчиво провоцирует игростроителей. Убийство всех монстров — это не достижение гармонии. Приключение, пройденное до конца (чем не вечная метафора Пути?), завершается фальшивой мультяшкой. Гнусный, подлый, даже богохульный, вызывающий рвотные порывы, но, увы, ставший общим местом призыв «YOU MUST SAVE THE WORLD», отвратителен в своем бесстыдстве. Миры, ни на йоту не стоящие спасения, никоим образом не спасаются и при этом неизменно притворяются спасенными!

Истинная игра создает убедительный в своем несовершенстве условный мир и создает условия для его поправления. Такая игра похожа на шарик, балансирующий на краю лунки: рука сама тянется подтолкнуть его к состоянию покоя.

Эта ситуация открывает проблему освоения игростроителем совершенно новых, свойственных именно игре — а не кинематографу, не живописи, не литературе, не театру даже — техник, приемов, выразительных средств. «Случайное событие», «выбор обратимый», «выбор необратимый», «метаморфоза деятеля», «метаморфоза мира», «возвращение на период», «временной

разрыв» — вот краткий перечень приемов, недоступных ни зрителю, ни читателю, но доступных игроку! Это не только ново — это необходимо. То, что сейчас ни одна игра (из известных мне) не использует эти инновационные приемы СОЗНАТЕЛЬНО, напоминает ситуацию из анекдота про чукчей, которые купили вездеход, но редко ездили на нем, потому что собаки быстро уставали.

вопрос 04

Я этого не понимаю. Как вообще связаны эти вещи? То есть, если я назову роман словом «Улисс», он будет популярнее, потому что я привлеку гомеровский брэнд? Глупость какая! Зачем говорить о творчестве на языке рынка? Не нужно путать выразительную силу с финансовой эффективностью. Брэнд — это для маркетологов. Художник абсолютно свободен в выборе средств... Ну, если ему это до зарезу понадобится... назовет свою игру «Alien versus Predator 7». Но это маловероятно. Настоящему художнику такие штуки попросту не нужны. Его внутренний мир и его чувство внешнего мира настолько полны и богаты, что он не нуждается в чужих обносках.

Опять же, буду говорить, с вашего позволения, на своем языке, не об авторской, а о глубокой игре (потому что мы, кажется, все-таки об одном и том же говорим, только разные акценты делаем): не стоит тут изобретать велосипед. Все уже было до нас, нет ничего нового под солнцем, и это, кстати, утешает. Давайте обратимся к другим родам и видам искусства, которые уже проходили до нас этот путь: самосознание, осознание максимальной адекватности своей эпохе и мировоззрению современного человека, обретение пика выразительных возможностей, борьба за свободу, переживание кризиса своих возможностей, рефлексия, деконструкция... У игры все это впереди, но какие-то черты-анахронизмы прорываются несвоевременно.

Тот, кто цитирует в своем творчестве решения прежних произведений и, таким образом, переосмысливает их, — творец, и эти игры можно считать глубокими (или хотя бы претендующими на глубину). Ну а плагиатор — он плагиатор и есть... Брэнд — это проблема того самого «права бездарностей». Если кто-то сейчас выпустит роман-эпопею и назовет его «Война и мир», этому автору можно только посочувствовать.

вопрос 05

Нам все время задают этот вопрос: «Для кого вы делаете?». И приходится на него отвечать, а он ведь требует зрелости. «Поэт и толпа» — тема, к которой с завидным упорством возвращались снова и снова, хотя, казалось бы, сказано уже все, что можно, — нет, находились все новые и новые оттенки.


Эдгар Дега, «Пляс Конкорд»

Он очень хороший, этот вопрос, потому что заставляет задуматься о ничтожности собственных стремлений. Отвечать: «для себя» — надменно и глупо; отвечать: «для Бога, для Вечности» — пафосно, да и росточком пока не вышли... Действительно, для кого? Выходит, что для людей — но определить эту загадочную группу можно сугубо индивидуально. Вот выводят толпу людей, человек сорок. Позвольте, я выберу из них шестерых, для которых хочу делать игру. Посмотрим, кто там оказался: старик-книгочей, грустная девочка, мальчик в очках, еще мальчик (без очков, но с характерной складкой у рта), молодой мужчина, у него седая прядь в волосах, и очаровательная шатенка с лукавой улыбкой.

вопрос 06

Совершенно согласен. Но виноват не маркетинг, а вся социальная система, общество, в котором мы живем, — общество жадных, безответственных, но могучих и требовательных масс. Вспомните Ортегу-и-Гассета. И — это было всегда. Три тысячи лет назад художника душила племенная мораль, шестьсот лет назад его душила католическая церковь, шестьдесят лет назад его душила правящая партия. Нас душит рынок. Но всегда — всегда! — это была какая-то система, облегчающая жизнь массам. А массы за это охотнее доились мускулами, деньгами, избирательными голосами или кровью...

Создатель, который чувствовал свою ответственность перед той правдой, которую он стремился выразить, перед своим произведением и перед своим читателем, зрителем (а скоро скажут: игроком), всегда решал, решает и будет решать эту проблему. Он всегда дрался с системой, которая стремилась извратить его произведение, чтобы оно, неизбежно талантливое, при своей несомненной востребованности, работало на благо системы, — или запретить его, чтобы не вызывало лишних сомнений, не мешало системе существовать, крепнуть и обогащаться.

Рынок — это еще не так плохо. По крайней мере рынок никого еще не затащил в Веселую Башню. Разве что вынудил скрыться в Башню из Слоновой Кости.

вопрос 07

Вот, пожалуй, единственный случай, когда термин «авторская игра» упомянут кстати, — и о глубокой игре тут уместно говорить в терминах авторства. Именно потому, что теперь это как никогда вопрос об ответственности. Кто виноват в появлении этой игры на свет? Кто виноват, что игра появилась на свет именно такой? Ответы на эти вопросы не всегда совпадают. И когда они не совпадают — это, безусловно, дурно.

Наверное, существуют разные способы сочетать несколько человеческих воль так, чтобы ответственность между ними распределялась равномерно или соразмерно их вкладу в творчество. Но что-то подсказывает мне, что не может быть у одного произведения нескольких авторов. Даже случаи двойного авторства (Аркадий и Борис Стругацкие, Леннон — Маккартни и т.д.) — просто творческая мистификация, на самом деле автор всегда один. Иначе это не художественное произведение, а каша.

Потому что художественное произведение есть мысль, оформленная образными средствами. Мысль не может быть высказана истинно, если она высказана языком не того человека, в голове которого родилась. Если образы, выбранные для ее выражения, расходятся с теми, что имел в виду тот, кому Всевышний вложил ее в голову. Все разговоры

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

о том, что профессионал-де всегда выскажет ее лучше, если ему не будут мешать, — ерунда. Профессионал тем самым в очередной раз утвердит себя как профессионала (со своей точки зрения он прав), но загубит художественное произведение. Мысль исказится. Принято считать, что в деле игростроения это, увы, неизбежно — не может один человек (за редкими исключениями) делать все.

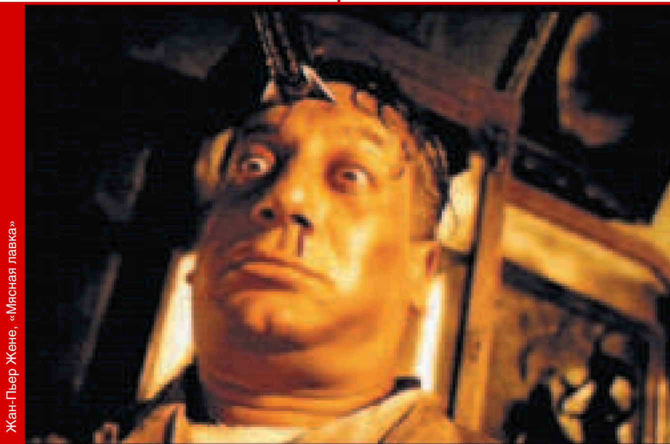
Но неизбежно ли?

Проблема авторства, как уже было сказано, это не творческая, а производственная проблема. Автор тут противопоставляется организованному, дисциплинированному конвейеру, штампующему ширпотреб из шаблонов, и мы эту ситуацию вообще не рассматриваем. Но коллектив производства и творческий коллектив — вещи очень разные. Творческий коллектив может строиться на отношениях жесткой дисциплины очень недолго. Если создатель не может спроектировать самостоятельно абсолютно все (а это не так уж невозможно, как кажется), чтобы найти циничных наемников-исполнителей для реализации каждого фрагмента работы, возможна только полная солидарность творческих воль.

Тогда остается только всеми силами стремиться создать условия для самозарождения редчайшей, уникальной ситуации, когда вдруг, по счастливейшему стечению обстоятельств (частично случайному, частично запланированному), 5-6 единомышленников на протяжении какого-то короткого периода работают в одном духовном ритме, проектируя игру. Их противоречия конструктивны, поскольку всегда завершаются консенсусом, новой степенью близости к истине, они не разрушают, а обогащают творение.

Эта ситуация идеальна, но у нее есть два недостатка. Во-первых, это случается крайне редко и, вероятно, это происходит только по воле Творца всего сущего, у которого имеются свои планы на данный коллектив. Во-вторых, это, как правило, продолжается очень короткий промежуток времени (за редкими исключениями) — у людей глубоких, постоянно совершенствующихся, требовательных к себе, путь внутреннего становления очень сложен, они пребывают в постоянных исканиях. Вероятнее всего, очень скоро пути этих людей разойдутся — опять же, если не будет воли Всевышнего на то, чтобы этого не произошло.

С моей точки зрения, идеальная ситуация для создания глубокой игры такова. Есть два или три МЫСЛЯЩИХ, ТВОРЧЕСКИХ человека (скажем, художница, звукорежиссер и программист), которые случайно (в процессе ночной беседы) обнаруживают, что их сердца бьются в одном ритме. Тогда они немедленно, тут же, при этом неустанно моля Всевышнего о том, чтобы он сохранил их союз, стремительно, за сколь можно более короткий срок создают всю архитектуру игры — от начала и до конца, ее художественную концепцию и атмосферу. Смеяться не нужно, я абсолютно серьезен.


Жан-Пьер Жене, «Мясная лавка»

На это уходит, скажем, год — причем очень сложный год, который, как справедливо заметил Amicus, трудно описать в MS Project и уговорить издателя выделить под него бюджет. Дальше идет только рутинная, техническая работа, она осуществляется случайными людьми, которых указанная триада постоянно пытается всеми силами заинтересовать в проекте; причем безжалостно отвергаются те, кто своим отношением не только не способствует, но мешает «одушевлению» проекта любовью к нему создателей.

Игру можно выпустить в любой момент, она ничего от этого не потеряет. Она не успеет исказиться настолько, чтобы превратиться из материала, художественно организованного формой, в кашу из качественно сработанных элементов.

вопрос 08 Художник должен быть свободен в выборе средств.

Это так. Художник должен уметь ограничивать себя в выборе средств. Это несомненно. Бюджет разработки должен исходить из перечня выбранных создателем средств, прошедших жестокий фильтр самоограничения. Иначе говоря, бюджет всегда должен балансировать на грани обеспечения необходимого.

Кроме того, бюджет не должен развращать. А разврат всегда связан с довольством, а довольство и бездарность для меня понятия тождественные. Денег нет, есть только их вечная нехватка. Мудрые говорят, что денег никогда не бывает достаточно, но сам я не могу подтвердить справедливость этой мысли на личном опыте. Возможно, к счастью. Деньги ведь обязывают. Они не упрощают, а усложняют жизнь — и портят ее. Вспомните «Ночь нежна» Фицджеральда.

Мои скромные наблюдения пока позволяют сделать неутешительный вывод. Люди, у которых деньги появляются (имеются) в достатке, магическим образом перестают хотеть сделать с их помощью что-то интересное. Это похоже на сказку про дудочку и кувшинчик: либо ягодки не видны, либо собирать их некуда. Стоит человеку перестать нуждаться материально, и он перестает нуждаться духовно. Чтобы сломать этот всемирный, исторический закон, нужна сильная воля, воспитание, образование и недюжинная фантазия.

В общем, на это способен один из миллиона, и некоторые люди умели справляться с этим соблазном. У нас на форуме было вялое обсуждение этой проблемы — «богатство и гений»; я умолял опровергнуть свою провокационную максиму (они-де несовместимы). Привели опровергающие примеры: Леонардо да Винчи, Мик Джаггер, декабристы, Лев Толстой. В общем, уже кое-что, хотя, мне кажется, сами эти люди себя не считали либо богатеями (Толстой), либо творцами (Джаггер).

Наверное, и превращение в «кадавра удовлетворенного» происходит не мгновенно: есть краткий период, когда человек не успевает привыкнуть к деньгам и творит с их помощью что-то интересное по инерции.

Может ли блокбастер быть глубоким? Конечно! Таковых было немало. Фильмы Чаплина любит весь мир. Но это не блокбастеры... А вот какие блокбастеры у нас были? «Лоуренс Аравийский» был весьма популярен, а фильм глубокий и умный. «Герой» — гениальный фильм, его тоже окрестили блокбастером. Огромной популярностью пользовались

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

произведения искусства во все времена, об этом довольно много было сказано в обсуждениях упомянутой статьи Amicus'а. Не нужно считать людей быдлом. То есть до отвращения глупых людей действительно катастрофически много, и массовое общество делает все для того, чтобы эти люди принимали решения, от которых страдают все, — но гораздо больше людей умных, чутких, честных. Они умеют ценить настоящее искусство. Просто они слишком усталые для того, чтобы уделять искусству то время, которое крикуны продающие предлагают им тратить на хорошо окупаемую легкую ерунду.

Насчет издателя: знаете, всегда ведь были такие специальные издатели — фанаты своего дела, которые любили свою профессию и заслуженно считали себя такой же частью литературного мира, как и сами писатели. Множество таких издателей — небогатых, неуспешных, едва сводящих концы с концами — было в эпоху декаданса, а в России во времена Серебряного века. Были и энтузиасты-кинопродюсеры, были и антрепренеры, имевшие профессиональный нюх на таланты, такие, которые нашли, отогрели, накормили и вывели в жизнь не одного гения.

Низкий этим людям поклон, большое им спасибо. Они действительно так же принадлежат истории искусства, как и те, кому помогали работать. Они были во все времена, во все времена будут. Есть и будут они в игростроении. Предлагаю господам разработчикам устроить общее обсуждение этой темы на каком-нибудь всероссийском форуме и назвать имена таких продюсеров — и всех прочих подобных людей, которые почему-то редко фигурируют в игровых титрах.

вопрос 09 Игровых жанров нет. Нет жанров пока игровых! Ни одного.

Впрочем, нет — один жанр есть, потому что он органически свойствен игровой деятельности. Его не может не быть. Это симуляция — то есть симулятор. Но симулятор техники (истребителя, танка или автомобильчика) — это ведь надругательство над гуманностью. Симулятор экзотической техники не может научить человека ничему, кроме условного управления экзотической техникой.

Еще есть жалкие попытки создавать очень убогие симуляторы профессий-ситуаций. Экшен (шутер) — примитивный симулятор сильного, который бьет слабых. У него много разновидностей, у симулятора крушителя, но крушитель — это такая профессия, где, увы, серьезная духовная работа труднодостижима. Неинтересно крушить. Весело поначалу — но неинтересно, хоть ты наизнанку вывернись, хоть обвешайся технологиями.

Создавать игру-симуляцию и делать при этом шутер — то же самое, что, имея в распоряжении шашки, играть ими в «чапая». Что уж говорить о шахматах...

Стратегия, кстати, тоже интересный вид игр, который обещает в скором времени превратиться в жанр. Но и здесь рано пока говорить о жанровых канонах, о внутренней мере стратегии, о том, как стратегия выстраивает диалог игрока с игровой средой и какими средствами приводит его к победе.

О каких жанрах может идти речь, если игра еще не решила базовых вопросов о целесообразности тех или иных средств, создающих возможным контакт игрока с игровой реальностью кроме дробильных? Нынешняя так называемая «жанровая классификация» КИ (на самом деле — классификация видов) напоминает китайскую классификацию животных у Борхеса: «Все животные в мире делятся на следующие виды:

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ |



БЫСТРЕЕ ОБЫЧНОГО МОДЕМА **В 140 РАЗ!**

ЗАЩИТА ОТ ХАКЕРСКИХ АТАК ИЗ ИНТЕРНЕТА!

ИНТЕРНЕТ **НЕ БЛОКИРУЕТ** РАБОТУ ДОМАШНЕГО ТЕЛЕФОНА!

ПРОСТАЯ УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА!

ОДИН МОДЕМ ДЛЯ ВСЕЙ **ДОМАШНЕЙ СЕТИ**!

OMNI ADSL LAN, внешний ADSL-модем, разработанный в компании ZyXEL, — единственно верное решение для любого пользователя, мечтающего о высокоскоростном домашнем интернет-канале. К примеру, о «Стриме».
OMNI ADSL LAN может использоваться для подключения одного отдельно стоящего компьютера или целой локальной сети — нескольких компьютеров, уже подключенных к Ethernet-коммутатору на скорости 10 или 100 Мбит/с.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- Прием со скоростью до 8 Мбит/с, передача до 1 Мбит/с
- Автонастройка скорости в зависимости от качества линии
- Разъем RJ-11 для подключения к телефонной линии
- Ethernet-интерфейс 10/100 Мбит/с с автоматическим определением типа кабеля (прямой/перекрещенный)
- Работа в режимах моста и маршрутизатора
- Поддержка нескольких подсетей на одном Ethernet-интерфейсе (IP Alias)
- Маршрутизация при помощи политики (IP Policy Routing)
- Многоадресная рассылка (IGMP IP multicast)
- Встроенный межсетевой экран
- Трансляция адресов и портов (NAT/PAT)
- Прозрачная передача маркированных кадров VLAN длиной 1522 байта
- Светодиодные индикаторы: PWR, SYS, LAN 10M/100M, DSL, PPP/ACT
- Соответствие стандартам G.DMT (G.992.1), ANSI T1.413 Issue2, G.lite (G.992.2), G.hs (G.994.1), RFC 2516 PPP over Ethernet, RFC 2364 PPP over ATM, RFC 1483/2684 Multi-protocol over ATM, UNI 3.1/4.0 PVC, OAM F4/F5, RFC 1334 PPP PAP, RFC 1994 PPP CHAP
- Поддержка до восьми постоянных виртуальных каналов (PVC)
- Управление качеством обслуживания (QoS UBR/CBR/VBR)
- Соответствие спецификации Universal Plug and Play (UPnP)
- Корректное завершение сеанса связи при пропадании электропитания
- Настройка и диагностика через WEB-интерфейс, Telnet (командная строка и экранное меню) и утилиту управления Zyxmon, продвигаемую независимыми разработчиками (zyxmon.net.ru)
- Администрирование по SNMP
- Программное обновление функций

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
- Персональный компьютер с интерфейсом Ethernet 10/100 Мбит/с
- Дисковод для компакт-дисков или DVD
- Телефонная линия с услугой ADSL-доступа от Интернет-провайдера

КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ
- Модем ZyXEL OMNI ADSL LAN
- Руководство по установке
- Адаптер питания 220 вольт
- Соединительный кабель Ethernet
- Сплиттер
- Два телефонных кабеля
- Компакт-диск с документацией

Приз предоставлен компанией ZyXEL Communications Corporation.
Более подробную информацию можно узнать на сайте http://zyxel.ru.

ZyXEL *Unleash Networking Power*

УЧУ
РОЗЫГРЫШ №2
счастливый

принадлежащие императору, бальзамированные, живущие в парках, молочные поросята, нарисованные тонкой кисточкой из верблюжьей шерсти, только что уронившие кувшин и т.д.» Деление на адвенчуры, экшены, РПГ и многочисленные миксы оных — глупость, повторяемая в силу привычки. Жанров еще нет.

А вот когда игровые жанры появятся — вы узрите их власть над вами во всем ее могуществе! Нет автора, но есть ВНУТРЕННЯЯ МЕРА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ. А этот так называемый автор — лишь скромный слуга, медиум, который либо чувствует ее — и тогда он хороший слуга, либо нет — и тогда он напыщенный дурак, которого интересует только его собственная персона.

вопрос 10

Предлагаемый ответ: да, существует, но она минимальна. Где здесь проблема? Можно записывать стихи на веленевой бумаге гусиным пером, можно — на промокашке шариковой ручкой (еще сорок лет назад это был весьма технологичный инструмент), можно выстукивать их на печатной машинке или на клавиатуре компьютера. Пастернак редактировал свои стихи так: он печатал стихотворение на машинке, потом вносил правку: на машинке же набивал новое слово или словосочетание, вырезал его из бумаги и наклеивал на место прежних. В итоге стихотворение приобретало рельеф. Не правда ли, технологично и подход авторский? Но это просто забавный казус.

Художник берет те средства, которые имеются в его распоряжении. Старается брать хорошие — хорошими красками на хорошем холсте иногда (иногда!) можно нарисовать то, что расплывется-размажется, если материалы будут дурные. Но для истинного художника отсутствие технологий никогда не было проблемой. Вспомните очень слабый, но весьма подходящий к ситуации фильм Quillis (в отечественном прокате — «Перо маркиза де Сада»).

Всерьез относиться к технологиям может продавец — но не художник. Давайте уже определяться, с каких позиций мы говорим. Друзья, мы говорим о рынке или о творчестве? Технологии и выразительные средства — насколько богатство последних зависит от развития первых? Вот как нужно переформулировать этот вопрос. Тогда отвечать на него будет интересно, да и примеры пойдут. Кстати, как только мы обратимся к примерам, сразу станет видно, насколько убоги выразительные средства игр сейчас. Перспектива — раз, время — два, случайность — три. Все художественные приемы, которые используются в КИ сейчас, очень мало зависят от того, как развиваются технологии, начиная года этак с 90-го.

Не стоит даже и повторять этой банальности, но я ее все-таки повторю: графические технологии не значат для художественной выразительности игр (даже компьютерных) ровным счетом ничего.

вопрос 11

Странный какой вопрос... Вы это серьезно? Хотя, в 19 веке, по-моему, его любили задавать применительно к литературе, да и ко всему остальному русскому искусству. Пушкин — салонный писака, жалкий подражатель Байрону — вообще не считался среди этих людей явлением литературы. В России возможны были военные поселения и крепостное право, но никак не литература.

По-моему, глубокие игры, художественные игры, настоящие игры возможны именно в России, недостаточно еще испорченной тенденциями глобализма, и возможны как нигде. Именно здесь могут зародиться целые школы художественного игростроения, здесь могут быть — и будут — созданы шедевры. И девять десятых из них сгинут, сгниют, уйдут незамеченными, будут навсегда забыты — и несправедливо забыты. Они будут замечены лишь мельком, теми немногими, кому они, прежде чем уйти навсегда, дадут творческий импульс, кого они пробудят ото сна или спровоцируют на создание иных шедевров из чувства противоречия. Такая судьба. Лишь крохотная часть пробьется сквозь все мыслимые и немыслимые невзгоды — и эта часть сыграет свою важнейшую роль в неизбежной перемене мира к лучшему.

Как это уже не раз бывало, наша страна будет нести важную общечеловеческую миссию, и миссия эта будет глубоко трагична. Мы можем показать миру, как хороши глубокие игры, как они нужны человеку, — и ничего за это не получить. У нас даже славу первооткрывателей отберут. Это, увы, более чем вероятно. Но значит ли это, что не нужно браться за неблагодарное дело?

Об играх с «приставкой». Если КранК разработает свою «приставку» и будет столь амбициозен, что даст ей свое имя... Ну, тогда возможно. А если серьезно — я не знаю, как КранК относится к проблеме авторства, но свой стиль, безусловно, у него есть. Наверное, этот стиль так или иначе будет отмечен, если у него появятся подражатели.

«Ил-2»? Да, конечно. Редкий удачный пример авторской игры. Жанр у нее очень четкий — симулятор военной техники. И автор есть — Maddox. Человек создал игру и несет ответственность за ее появление на свет. Безусловно, игра авторская, но не знаю, глубокая ли. Она не затрагивает духовных вопросов. Сомневаюсь, что передает человеку новое знание, но, вероятно, способствует воспитанию некоторых важных качеств — например, целеустремленности, упорству. Это, несомненно, не игра, а игрушка. Но игрушка очень хорошая. Мне, к сожалению, не хватает терпения, чтобы освоить хотя бы один летный симулятор, но мои знакомые, которые играли, отзывались о ней с величайшей похвалой. ◘

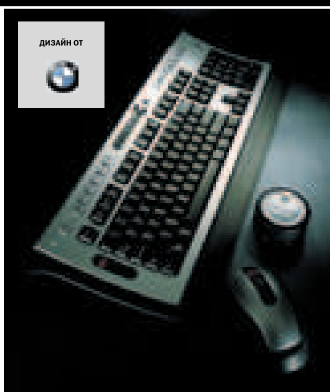
РЕЗУЛЬТАТЫ РОЗЫГРЫША №1
ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

«СЕМЕРКА» BMW
ОТНЫНЕ ЗАЙМЕТ ПОЧЕТНОЕ МЕСТО НА СТОЛЕ У

- **Александра Алексеевича ШЛЕНСКОГО** (г. Санкт-Петербург), народного читателя Game.EXE с пятилетним стажем
- **Дениса Александровича КОНОПЕЛЬКО** (г. Москва), заслуженного .EXE-исследователя
- **Елены Васильевны ЗАЙЦЕВОЙ** (г. Железнодорожный), видной УЧУ-коллекционерки

ТРИ СУПЕРКЛАВИАТУРНЫХ КОМПЛЕКТА X730
были предоставлены компанией BENQ,
лидером мировой индустрии цифровых устройств.

Более подробную информацию о компании можно получить на сайтах BenQ.com и BenQ.ru



КУПОН УЧАСТНИКА ЛОТЕРЕИ

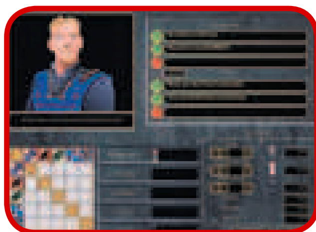
Фамилия, имя, отчество
| Возраст
.EXE-стаж | Индекс
Адрес
Телефон
E-mail

ВЫДЕРЖКА ИЗ
«ПРАВИЛ ЛОТЕРЕИ «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ»

- Купон заполняется печатными буквами.
- Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
- К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
- В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
- Фамилии победителей лотереи публикуется в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE**, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..

Глава 2: Буранные девяностые




совсем вверху Creatures. The Hatchery — начало начал. Опытные заводчики, кажется, могут определять характер норна по цвету скорлупы его антенатальной оболочки.
вверху Emperor of the Fading Suns. Простая и гибкая дипломатическая/торговая система «we give — you give» через несколько лет будет с успехом применена в Civilization III.
в центре The Last Express. Все та же мехнеровская атмосфера: на лице протагониста Роберта Кэта застыло выражение «И ты, Брут?»; австрийский агент (по совместительству скрипачка) Анна уверена в себе.
внизу Trespasser. Подобные казусы подпортили замечательную концепцию. Потому что время было такое — динозаврам застревать в стенах.
совсем внизу Z. Игрок, не имевший дела с, не сразу прочувствует оптимальное соотношение между захватом новых участков карты и обороной уже имеющихся.

РИСК И КОНСЕРВАТИЗМ «Смутное время» — наиболее подходящее название для периода с неопределенными, размытыми границами, когда в силу разнородных процессов начинает просматриваться грань между просто играми и играми авторскими. Технический прогресс, понесшийся вскачь, увеличил количество человеко-часов на разработку игры и заставил игроделов сбиваться в большие стаи, а стая всегда консервативнее, чем один человек, и сама себя понимает куда хуже; вдобавок служение закону Мура подчас не оставляло времени или сил на выработку свежих идей в области геймплея.

Авторские игры — игры, создатели которых хотели, чтобы в них игралось по-другому, — зачастую подкашивало стремление дать игроку свежие ощущения в первую очередь за счет использования новых технологий. Trespasser (Dreamworks Interactive, 1998), survival horror, происходящий на острове из «Парка Юрского периода», — скопище интересных идей: ящики можно опрокидывать, камнями можно кидаться, съедение героини не является навязчивой идеей для динозавров — подраненные бегут прочь. Однако... все знают, когда появилась первая игра, в которой «физика» открыла ряд интересных возможностей. Если бы DOOM делался в «авторском» (Green and Pissed) варианте Тома Холла, обилие сюжетных cutscenes могло бы убить игру. В итоге «DOOM'ом, которого не было» стал первый Half-Life — через пять лет.

Впрочем, основной причиной того, что успех авторских игр «смутного времени» был либо скромным, либо оглушительным, но в рамках ограниченной аудитории, была не способность авторов к постановке неразрешимых задач, а консерватизм потребителей. Любитель авторских игр изначальной эпохи был многостаночником, тратил уйму времени на определение собственных предпочтений среди огромного множества форм и жанров; неизвестность несколько пугала, и любители рисковать среди игроков находились в меньшинстве, как и среди разработчиков.

Z (Bitmap Brothers, 1996) настораживала, так как в корне отвергала классическую, отточенную, привычную схему Dune II — WarCraft — C&C со сбором ресурсов и строительством т.н. базы: ресурсом (оспариваемым) в игре была собственно территория, переходившая из рук в руки, как и местные механизмы. Сверхквест The Last Express Джордана Мехнера (Broderbund Software, 1997) отличался от привычных адвенчур не только необычным внешним видом («фильм, перерисованный в мультфильм»), но и неумолимым течением игрового времени, не только дававшим игроку ощущение присутствия и обостренное восприятие игры, но сильно фрустрировавшим того, кто привык держать все под контролем и видеть протагониста в качестве центрального элемента действа.

Magic Carpet (1994) Питера Молинье (Peter Molyneux) и его Bullfrog тоже оставлял ощущение странности (которое в предыдущую эпоху было бы ощущением новизны): управление ковром-самолетом было ни на что не похоже и требовало использования обеих рук (на мыши и на клавиатуре), музыка завораживала; а особенно непривычным было сочетание медитативного развешивания своих флажков на жилищах для добычи маны из их обитателей с яростными воздушными боями со швырянием огненных шаров в конкурирующих волшебников и драконов.

Emperor of the Fading Suns (Holistic Design, 1997) давала любителям стратегий беспрецедентные экономические, дипломатические, исследовательские и военные возможности в качестве главы Великого Дома в тщательно проработанной вселенной с богатой историей, со множеством мрачных тайн и с недетской свободой поведения — все это оказалось слишком глубоким океаном для игроков, привыкших к играм, успевшим стать классическими.

Игра в Creatures (Cyberlife Technology, 1997) — и вовсе времяпрепровождение, выходящее за рамки игры как таковой! Пестование искусственной жизни, обладающей способностью к обучению и размножению, предполагало высокий уровень ответственности и ограничивало круг игроков зрелыми сформировавшимися личностями, не подверженными суевериям (по слухам, один норн научился пересылать себя на другие машины и теперь бродит по Интернету, пугая неопытных пользователей).

Уже по «смутному времени» видно, что «авторская игра» — более широкое понятие, нежели «игра инновационная, новаторская», потому что авторскими являются как инновационные игры, так и их несколько менее новаторские продолжения (к примеру, вторая часть Z, вторые и третьи серии Creatures), которые следуют в том случае, если материнская игра «попадает в аудиторию». Удачно завершив рискованное плавание, авторы особо ценят новообретенную гавань и стараются не покидать ее.

Николай Третьяков.



Денис ВОЛЧЕНКО*

Digital Spray (Украина) Арт-директор



Ярослав СИНГАЕВСКИЙ

Digital Spray (Украина) Дизайнер, сценарист

вопрос 01 **Денис Волченко:** Говоря об авторской игре, можно провести аналогию с кинематографом: если у коммерческого кино главная задача — зарабатывание денег, то главный стимул авторского — самовыражение. То же и в играх.

Ярослав Сингаевский: Мне кажется, что главный признак АИ — ее ярко выраженная идейность, представляющая собой ось, вокруг которой все вертится. Примеры? «Алиса» Американа Макги, Dr. Blob's Organism, Katamary Damacy...

вопрос 02 **Денис Волченко:** Кто является автором игры? Да кто угодно. Это человек, воплощающий свою идею в жизнь.

вопрос 03 **Денис Волченко:** Есть примеры, когда авторское кино превращается в модное течение, что порождает ряд подражаний, а потом и вовсе становится шаблоном. Например, «Прирожденные убийцы», «Криминальное чтиво» и т.д.



Джесси Тревино, «Los Comaradas del Barrio»

Ярослав Сингаевский: Есть некие общие принципы создания игры, в той или иной мере успешной с коммерческой точки зрения. Игры, направленной на потребителя. А вот в авторском проекте на первом месте не деньги, но реализация идеи. Не потребитель, но зритель, который не просто смотрит, но еще и понимает. Хотя, с другой стороны, можно сказать, что АИ создается прежде всего «для себя», и опасения того, что твои идеи не поймут и не воспримут, нивелируются. Поэтому «степень инновационности» выше. При этом, конечно, не стоит забывать, что креатив должен быть «юзабельным».

вопрос 04 **Денис Волченко:** На мой взгляд, все игры-родоначальники жанров были авторскими. А торговля ярлыками — это для коммерсантов и продюсеров.

вопрос 05 **Ярослав Сингаевский:** Вряд ли авторская игра ориентирована на какую-то конкретную аудиторию. Как уже говорилось, главное для автора — выразить свою идею. А уж кто эту идею воспримет — тинейджер, пенсионер или менеджер среднего звена — не важно. Важно — что воспримет, поймет.

вопрос 06 **Денис Волченко:** Да, маркетинг, пожалуй, серьезный враг АИ. «Благодаря» ему авторская игра рискует превратиться в полный кич.

Ярослав Сингаевский: Мне кажется, что в случае АИ маркетинг должен, в первую очередь, выполнять популяризационную функцию, выделяя эти самые Игры в отдельную категорию, поддерживая их.

вопрос 07 **Ярослав Сингаевский:** Конечно, в идеале автор должен делать свою игру сам. Потому что никто, кроме него, четче увидеть Идею не сможет, и в случае «единоначалия» соответствие результата задумке будет максимальным. Это в теории. Но на практике, хочешь не хочешь, а ограничения всегда найдутся. Скажем, мастер на все руки может

* Автор идеи игры You Are Empty.

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

собрать небольшую игру, но масштабный проект он не вытянет чисто физически. Другой момент — влияние узкой специализации: скажем, моделирует великолепно, а анимировать хорошо не может. Не получается, и все тут.
Вот и получается, что в большинстве случаев АИ — это коллективная работа. Нюанс в том, что команда должна осознавать то, что она работает именно над авторским проектом. И задача команды в этом случае — максимально точная реализация идей одного человека. Конечно, в такой ситуации иногда бывает трудно уклониться от определенного диктата. Но диктат этот вынужденный. Иначе Идейная Ось, вокруг которой выстроена игра, прогнется, развалится. Коллектив должен это понимать.

вопрос 08 **Денис Волченко:** Многое зависит от поставленной задачи: небольшую игру можно сделать при минимуме средств, а что-то серьезное без денег сделать крайне сложно. Понятия «блокбастер» и «авторский проект» не являются взаимоисключающими. Вспомните, скажем, фильмы «Амели» или «Бойцовский клуб». С одной стороны, это исключительно авторские вещи, а с другой — хорошие коммерческие продукты.

вопрос 09 **Ярослав Сингаевский:** Не стоит загонять Идею в какие-либо жанровые рамки!

вопрос 10 **Денис Волченко:** Без всякого сомнения, появление новых технологий дает больше свободы для самовыражения, больше способов реализации идеи.
Ярослав Сингаевский: ...при этом нельзя не отметить важность удобного инструментария. Без него использование технологии ставится под большой вопрос.

вопрос 11 **Денис Волченко:** В постсоветских странах повсеместно преобладает коммерческий аспект, поэтому продюсирование авторских проектов остается на низком уровне. ◘



Грег КОСТИКЯН*

www.costik.com (США) Гейм-дизайнер

вопрос 01 В мире настольных ролевых игр авторской игрой считается практически любой релиз. Эти игры создаются усилиями либо отдельных энтузиастов, либо небольших креативных групп — поэтому имя дизайнера в титрах имеет огромное значение для рыночного успеха. Так Ричарду Гарфилду (Richard Garfield) приписывается заслуга изобретения Magic: the Gathering; Клаус Тойбер (Klaus Teuber) правит вселенной Settlers of Catan, и так далее... В ранние годы компьютерной (и консольной) индустрии ситуация с АИ была похожей, культуры фабричного производства КИ просто не существовало, и каждый дизайнер неизбежно становился изобретателем. Их имена нынешнему поколению практически неизвестны, зато их помню я: Крис Кроуфорд (Chris Crawford) сделал Balance of Power, Дэни Бантен (Dani Bunten) спроектировал M.U.L.E., Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell) изобрел Pong.
С утверждением первых стандартов для КИ инициативу первопроходцев-одиночек перехватили небольшие команды разработчиков, которые, в свою очередь, пали перед бастионами настоящих девелоперских фабрик. Конечно, существуют исключения из правил: Roller Coaster Tycoon написан от корки до корки Крисом Сойером (Chris Sawyer), а Europa Universalis — горсткой программистов. Однако состязаться в производительности с коллективом в сто и более человек им просто не под силу, увы! Заметьте, пожалуйста, я упомянул производительность, но ни словом не обмолвился о креативности. Потому что реальной проблемой авторской игры сегодня является вид на инновацию, разрешение экспериментировать. Современный игродевелопер крепко связан условиями со стороны издателя, последний же становится все более и более консервативен. Так называемые AAA-проекты требуют многомиллионных бюджетов, а издатель по-прежнему остается единственным источником финансирования — и он не хочет терять эти деньги, поскольку является бизнесменом. Крупные публикаторы стремятся свести риски проекта к минимуму, что неизбежно приводит к двум доминирующим болезням игроиндустрии: лицензированию и сиквелизации. Ни то, ни другое не способствует здоровью КИ в целом и, по моему мнению, является тихо тикающей бомбой, которая когда-нибудь приведет к катастрофе. Компьютерные игры как искусство практически перестали развиваться, а существующее движение вперед непредсказуемо и скачкообразно: какой-нибудь смелый разработчик взрывает тихое болото самоповторов оригинальным релизом, но зарожденный жанр немедленно покрывается тиной поспешных подражаний и клонов. DOOM, WarCraft, The Sims — все эти

* Любимые жанры Грега — РПГ, онлайновые, мобильные, настольные ролевые игры. Первая игра — Supercharge (1976, настольная); его самые-самые творения: Toon (1984, настольная, совместно с Уорреном Спектором), Fantasy War (1999, онлайновая РПГ, для Sony Online).

экстраординарные игры породили собственные жанры, но мы не можем, не должны удовлетвориться бездумным копированием их идей!

вопрос 02 Для создания авторской игры не обязательно выбирать вожака и носить его в золотом паланкине. Достаточно обладать единым видением проекта: ведущий дизайнер, продюсер, арт-директор — все должны чувствовать поставленные перед командой задачи, придерживаться утвержденной эстетической и структурной концепции проекта. Думаю, сознательное коллективное создание идеологии возможно: команда Valve утверждает, что любые дизайнерские решения в ходе разработки Half-Life принимались сообща, чуть ли не голосованием... Но, основываясь на собственном опыте, я сомневаюсь в широкой применимости этого коммунистического метода игроразработки.

вопрос 06 Маркетинг? По счастью, эти хорьки участвуют в судьбе КИ только на двух этапах: в момент запуска проекта в разработку и после отправки релиз-кандидата на «золото». Оговорюсь. Продюсер со стороны издателя часто вмешивается в созидательный процесс, и некоторые из его корректив вполне могут диктоваться маркетинговым видением рыночной ситуации, но сам по себе маркетинговый отдел обычно не имеет ни малейшего представления о происходящем в девелоперских кузнях. В определенном смысле это плохо — люди, на чьей совести лежит задача рекламирования и продажи КИ, должны интересоваться объектом собственного промоушена и его авторами. В этом случае они хотя бы понимают, чем торгуют!
У маркетинга есть и более темная сторона. На данный момент гвардейцы рыночного департамента отчаянно препятствуют выходу инновационных релизов: если ваше имя по паспорту не Сид Мейер (Sid Meier) или Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), то протолкнуть на прилавки оригинальную идею практически невозможно. Ее зарежут и выпотрошат на подступах к кабинету издателя. Приходится искать обходные тропки — благо, Интернет потворствует независимым: посмотрите хотя бы на братьев Голлоп (Gollop) и Laser Squad Nemesis, Леблана (LeBlanc) и Лекера (Leker) с Oasis, Зиммермана (Zimmerman) с Diner Dash.

вопрос 09 Только одно замечание. Пожалуйста, помните: под «жанром» мы понимаем лишь игровой стиль, установленный одной удачной инновационной игрой, а затем подхваченный многими последователями и подражателями. Будущее КИ лежит в создании новых стилей, а значит — и революционных игр. ◘



Сергей ОРЛОВСКИЙ

«Нивал» (Россия) Руководитель

вопрос 01 Авторская игра — инкубатор идей для индустрии. Большинство инноваций происходят в АИ. При хорошем раскладе эти же игры в следующих поколениях становятся массовыми (пример — Grand Theft Auto), при плохом — массовые игры заимствуют элементы из АИ.
На заре индустрии все игры были авторскими (точно так же у истоков кино стояли авторские фильмы). Разделение на «авторские» и «массовые» продукты началось позднее, когда появились крупные студии, работающие над дорогостоящими проектами в конвейерном режиме. Все ушли на фронт — авторы остались в меньшинстве. Все просто: большие деньги — минимизация рисков — нет места серьезным инновациям. Если мы хотим серьезных инноваций, нам нужны мелкие низкобюджетные проекты, что, собственно, и представляет из себя АИ.
АИ как вид искусства сохранится, но вряд ли когда-нибудь расцветут вновь. Тонкая питательная прослойка АИ необходима индустрии.

вопрос 02 Кто такой автор? А кто является режиссером в кино? Очень часто в титрах пишут: «режиссер такой-то». А на деле все совершенно не так. Духовным, идейным «режиссером» может быть кто угодно: оператор, сценарист, продюсер. Истинным автором может оказаться не тот человек, который автором себя называет.
АИ отличается от любой другой тем, что автору совершенно безразличны исследования, рынок... он считает, что делать нужно именно так, и никак иначе, потому что «так будет правильно». Он не думает о продажах, он делает Игру Своей Мечты. В любой команде нужен такой человек. Даже в команде, которая делает блокбастер, — просто в этом случае ему нельзя давать последнего слова. А вот в АИ у него должно быть право вето. Вот, собственно, и вся разница.
Почему все игры раньше были авторскими? Потому что был Сид Мейер, который собирал очередной билд, потом в него играл и говорил: «Вещь! Но давайте добавим сюда еще вот это...» Не было производственных процессов, планов, бюджетов... В какой-то момент к автору приходило понимание: «можно выпускать», — и игра выходила в продажу.
Сейчас так работать не-возмож-но. Невозможно «поигрывать» в игру, время от времени

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

предлагая добавлять в нее «то» или «это». Над проектом работают сотни людей, есть сроки, бюджет... Именно поэтому сейчас так долго занимает этап preproduction, — чтобы избежать как можно больше подводных камней, которые могут обнаружиться во время разработки. Каждый раз, когда мы пытаемся добавить в игру хоть какую-то инновационность, это превращается в настоящую катастрофу для производства. Результат при этом мало предсказуем. «Блицкриг», игра в меньшей степени инновационная, чем другие наши проекты, — самая продаваемая игра «Нивала».

вопрос 03 См. выше!

вопрос 04 Простите, но Civilization 4 не авторская игра. Новые Pirates! тоже не АИ. У нее очень высокий production value, но ничего авторского или инновационного там нет. Это старые песни о главном, на новой технологической базе. Это блокбастер на тему АИ. С Pirates! произошло то же самое, что в свое время с сериалом GTA. Авторское начало и вполне массовое продолжение. В принципе, это самый правильный путь, если жанр позволяет делать такие вещи. Но не все жанры позволяют. Например, авторская игра X-COM вряд ли сможет когда-нибудь получить продолжение в виде блокбастера. Походовая тактика — это, к сожалению, не тот жанр, который может заинтересовать миллионы. Он физически не может быть массовым.

вопрос 05 Когда мы делаем массовый продукт, то стараемся охватить как можно большую аудиторию. Мы концентрируемся на крупных сегментах потребителей. Так или иначе, мы вынуждены пропускать всех через одну гребенку, то есть возникает своеобразная уравниловка.

Массовая игра — это игра, которая нравится многим, но до конца не нравится никому. Потому что внутри нее заложено огромное количество компромиссов. Именно для того, чтобы удовлетворить как можно большую аудиторию.

АИ лишена компромиссов, она бьет в очень узкую аудиторию. Все остальные в нее тоже могут поиграть и сказать «о, да», но на самом деле ничего не поймут. Но есть очень узкая ниша игроков, которые существуют на одной волне с автором; речь идет о психологической, что ли, совместимости потребителя с творцом. Когда два человека говорят на одном языке и живут в одном мире, тогда можно считать, что автор попал в своего пользователя. Причем попадает он гораздо точнее, чем кто-либо способен попасть любым другим продуктом. И вот эта аудитория — ядерная — завоевывается навсегда. Так в свое время произошло с поклонниками «Вангеров». Эти люди запомнили автора, стараются не пропускать ни одной его игры. Потому что достигнут глубинный контакт между автором и игроком. При этом сам автор об игроке не думает. «Если это нравится мне, значит, понравится и другим».



Аки Каурисмяки, «Человек без прошлого»

Кстати, на эту тему у меня есть забавный пример. На заре своей карьеры в «Нивале» креативный директор Александр Мишулин на всевозможных собраниях любил вскакивать с места и бить себя в грудь со словами «но мне-то нравится!». В первое время мы не обращали внимания на его эскапады. Нравится, и хорошо. Однако позже было сделано очень ценное открытие: все, что нравится Саше, не нравится больше никому, — я имею в виду, не подходит для массовой аудитории. С тех пор мы стали использовать это ценное свойство Саши как лакмусовую бумажку. Когда возникал какой-то спор, он вскакивал и кричал «мне это не нравится! я в это играть не смогу», мы говорили: «Супер! Значит, это правильное решение». Если Саше что-то нравится, значит — есть какая-то засада, так быть не должно, этот продукт не массовый. Вскоре про Сашины таланты прознали в компании, к нему потянулись люди; все идеи проходили обязательный «реалити-чек о Сашу».

Профессионализм — это когда ты четко понимаешь, для кого делаешь игру. На определенном уровне профессионализма ты перестаешь делать игры для себя. Тебе все еще интересно создавать игру (иначе какой смысл этим заниматься?), но ты учишься понимать свою аудиторию, делать игру в первую очередь для нее. И только во вторую — удовлетворять собственные вкусы. Хорошо это или плохо, но через это приходится проходить всем дизайнерам компьютерных игр.

вопрос 06 Нет никакого противопоставления. Они просто ничего друг о друге не знают. Они игнорируют друг друга. Они друг другу не интересны! Автору не нужен маркетинг, маркетингу безразличен автор. Они находятся на разных полюсах, но не воюют. Если маркетинг будет оценивать АИ, хорошо от этого не будет никому — ни автору, ни маркетингу. Нет вселенского зла, которое заставляет маркетологов издеваться над авторами. У этих специалистов просто разные принципы, и принципы эти иногда не стыкуются. Если автор начинает слушать маркетинг, а маркетинг автора, это отличная предпосылка для создания блокбастера. Если они слушают друг друга слишком внимательно, то получится неинновационный блокбастер. Они могут дополнять друг друга очень хорошо, но тогда перестанут быть сами собой.

вопрос 07 Разумеется, автору не обойтись без коллектива. Наверное, можно сделать еще один тетрис в текстовом режиме (кстати, текстовый режим еще существует?). В shareware можно относительно малой кровью создавать интересные проекты, и я, например, очень уважаю Alawar за то, что они делают.

Нужен ли коллективу автор? Несомненно. Ни один коллектив без лидера жить не может. А лучшее лидерство — идейное. Еще лучше — религиозное. Если у тебя есть проповедник в команде — это большая удача. Если нет проповедника, сгодится Великая идея. Автор вряд ли может быть пророком, но идеологом

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА

он быть обязан. Автор, который не является носителем Великой идеи, не интересен. Даже в блокбастерном проекте нужен идейный лидер, хотя там многие вопросы решаются иначе именно за счет того, что разработчики верят в финансовый успех, в массовость продукта, — людям работать проще, если они знают, что их игру увидят миллионы, они смогут этим гордиться. Но даже там нужен лидер.

Когда уверенности, что в твою игру будут заигрываться миллионы, нет, тебе нужна как минимум идея, ради которой ты тратишь несколько лет своей жизни. Здесь важно не оказаться бегущим от одного побережья к другому и обратно за сильно обросшим человеком в майке «shit happens». Блокбастеру необходим менеджер проекта, авторской игре — автор. Эти два человека также нужны и друг другу, но они вполне могут прожить в одиночестве.

вопрос 08

...Я бы не назвал Shenmue авторской игрой, это очень спорное утверждение. Разработчики, я думаю, очень хорошо понимали, на какой рынок ориентируются, просто немножко просчитались... И игра стала «авторской». С огромным бюджетом.

Большинство «кассовых» режиссеров, уверен, настальгируют по старым временам, думая о том, как они «все бросят и займутся авторским кино». Точно так же мне, руководителю студии, иногда хочется сказать: ребята, давайте сделаем что-нибудь небольшое и очень оригинальное. Но когда я представляю, на какой невероятный геморрой обречет нас это решение... Ведь ты уже не можешь себе позволить выпускать дурную игру; твой авторский продукт должен быть большим, качественным и успешным, а это огромные риски, и ты понимаешь, что не готов принимать их на себя... Хотя иногда очень хочется.

Вернуться обратно очень сложно. Это не значит сделать шаг назад, скорее — пройти круг по спирали. Я знаю не так много людей, которые способны на подобный поступок. Игровая индустрия еще слишком молода, чтобы воспитать таких личностей. Здесь много молодежи, и молодежь до этой идеи еще не доросла — им нужно пройти через огонь, воду и медные трубы (причем медные трубы — это обязательный этап маршрута!), и только после этого можно начать мыслить категориями авторского искусства. Не от желания заявить о себе, а от некоей внутренней потребности. Поэтому на данном этапе авторская игра — это игра низкобюджетная.

Если бы ребята пришли к нам и сказали «дайте денег, мы сделаем этот проект», мы им не поверили бы, никто не поверил бы. Кроме того, они бы его не сделали — откуда опыт? Но когда у тебя есть все готовое, есть инструменты, с помощью которых можно переиначить все на свой лад, то создавать АИ в таких условиях куда проще, и разработчик все риски берет на себя. Он либо создает игру, которая привлекает к себе внимание, либо нет. Если у тебя вот так не получилось, не выйдет и на собственном движке, ты просто не способен ничего сделать. Это момент истины: ты берешь чужую игру, чужой инструментарий и воплощаешь собственную идею. Тебе это почти ничего не стоит, но результат может быть отменным.


Коллектив авторов, «Вангеры»

И в этом свете обнаруживается отличная ниша для АИ — самодеятельное издевательство над существующими играми. Модификации. Тот же Counter-Strike начинался как авторский проект. Мы выпускаем «Серп и молот» — исключительно авторская работа. Хотя, конечно, мы ее слегка подстрогали (ну как можно не поиздеваться над автором?). Сложная, очень оригинальная игра — такая может выжить только в случае наличия прототипа, технической базы, на которой она построена.

Сделать «Серп и молот» на пустом месте было бы невозможно. К примеру, некоторые проекты на движке «Блицкрига» сознательно удалялись в «авторскую» сторону. «Сталинград» устремился к максимальной исторической достоверности, реконструкции одного большого эпизода Второй мировой. В массовом проекте никто не смог бы позволить себе реализовать эту идею — слишком рискованно. «Нивал» никогда не пошел бы на создание такой игры. Однако тогда, когда есть наработанная база, риски гораздо ниже, и ты можешь экспериментировать. «Карибский кризис» направился в другую сторону: разработчики сотворили довольно хитрую межмиссионную игру. Подобные идеи витали в воздухе, мы неоднократно их обсуждали, но не были готовы вставлять в «Блицкриг-2», ибо все те же риски, а наша игра массовая... Иначе говоря, это отличный путь для начинающих разработчиков, мечтающих обратить на себя внимание.

«Нивал» не претендует на звание разработчика авторских игр. Даже наш первый проект, «Аллоды», создавался с прицелом на рынок, был недостаточно сумасшедшим для АИ. Мы стараемся делать массовый продукт, в котором есть максимальная степень инновационности... возможная для массового продукта (хитро улыбается. — *Прим. ред.*). Однако мы, будучи разработчиками массовых продуктов, способны предоставить другим инструментарий, на базе которого можно выпускать АИ. Нам это интересно, и дело тут не в деньгах (на АИ много не заработаешь) и даже не в «пиаре» (хотя Half-Life, например, очень много выиграл от того, что на нем сделали Counter-Strike). Мы оставляем за собой плацдарм, на котором могут экспериментировать, расти и развиваться АИ. Используя этот опыт, эти инновации, мы сможем выпускать более качественные блокбастеры.

***Петр Прохоренко:** «Сейчас очень сложная для АИ ситуация — из отечественных издателей, пожалуй, еще никто не дорос до осознания необходимости «задела на будущее», создания творческих лабораторий для авторских проектов. Даже если они об этом и подумывают, то во всеуслышанье не заявляют.»*

«Нивал» периодически устраивает R&D-группы, мы вкладываем в это вполне осязаемые деньги. К примеру, на одно исследование потратили свыше $50000 (речь об общих трудозатратах на по-

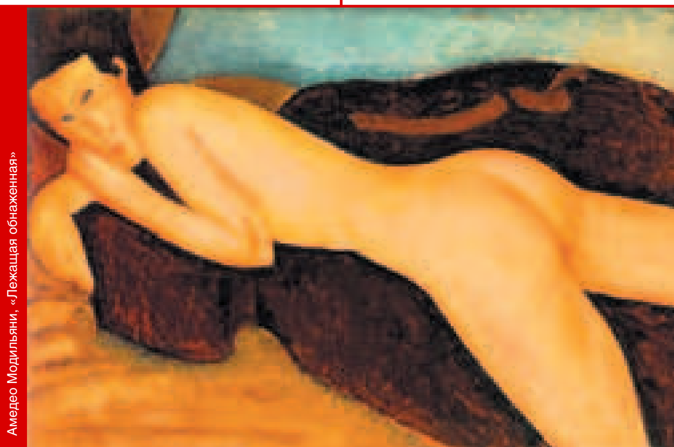
ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

иск решения сложной гейм-дизайнерской задачи). Проект был, возможно, не авторским, но вполне себе сверхинновационным. Мы потратили очень много времени на поиски геймплея, провели бессчетное количество мозговых штурмов. Задачку в итоге решили, но результат нас не устроил: стало ясно, что этот продукт не может быть массовым. Вполне возможно, все эти наработки выстрелят — как в свое время было с The Sims...

Это я к тому, что издатели (и даже крупные разработчики) тратят приличные деньги на исследования, да только пользователи не всегда видят эти результаты. И они не увидят их до тех пор, пока мы не будем уверены в успехе.

вопрос 09 Грег Костикян не далек от истины: РПГ, наверное, один из самых авторских жанров. Почему ролевая игра более авторская, чем, например, квест? Помните, в 80-е годы любили играть в самодельные «Монополии»? И вот что интересно: каждый играл в свою «Монополию» значительно лучше, чем в соседскую. Потому что он создавал правила под собственный стиль игры и, реализуя стратегию, которая заложена у него внутри, делал игру под свою стратегию. Что такое ролевая игра? По сути, то же самое. Ты создаешь набор правил, в рамках которых можешь развивать своих персонажей, но ты невольно создаешь их под ту модель игры, которая ближе тебе. То есть, ведя себя именно так, как ты привык, ты будешь развиваться максимально эффективно. В этом смысле влияние автора на то, каким будет набор правил, существенно больше, чем в любой другой игре. Даже в стратегии.

вопрос 10 Сложно сказать... Кажется, что технологии в минус, потому что паровоз постоянно убегает и ты не можешь его догнать. Твоя АИ всегда будет худшего качества, чем у ориентированных на массовый рынок конкурентов, потому что у тебя не хватит денег, чтобы купить билет на этот паровоз... Проблема заключается в том, что, если паровоз затормозить, технологическая гонка остановится и качество блокбастерных проектов начнет фундаментально расти в рамках зафиксированных технологических ограничений. И места под АИ (или кино) останется еще меньше, потому что блокбастеры в этих жестких рамках настолько заполнят все возможное пространство, что узелков, где может кристаллизоваться АИ, почти не останется. Кажется, что технология убивает авторскую игру. Однако это не так. Постоянная гонка технологических вооружений, напротив, оставляет хоть какое-то пространство для автора.


Амедео Модильяни, «Лежащая обнаженная»

вопрос 11 «Ил-2», говорите? Я бы сказал, скорее авторская, чем нет. Кстати, симуляторы сами по себе стали «авторским» жанром. Некоторое время это была массовая ниша, а сейчас уже нет. Как продавали по 200-300 тыс. копий, так и продают. Удивительно или нет, но количество любителей полетать остается величиной постоянной. «Ил-2» продался лучше, но до миллионных блокбастерных тиражей ему пока далеко.

КранК, несомненно, самый известный российский разработчик АИ. Интересно, что начинали мы практически одновременно, но уже тогда делали ставки на разные вещи... Впрочем, «Вангеры» и «Аллоды» еще можно было сравнивать. «Аллоды» были рассчитаны на чуть большую аудиторию, зато фанатское ядро «вангеровской» аудитории было гораздо прочнее. И вот эти изначально посеянные зерна выросли в совершенно разные стороны. Сегодняшний КранК — апологет авторского подхода к созданию КИ, а мы ориентированы на массового пользователя.

Россия — страна, которая способна потреблять АИ в значительное большем объеме, чем другие территории. Низкие цены, гигантское население и, вероятно, воспитанная пиратской вседоступностью некоторая склонность к более сложным играм.

Выходит, что создавать у нас АИ дешевле, проще и, как оказывается, даже выгодно. Обострю: по-настоящему массовые игры, блокбастеры, в нашей стране не умеет делать никто. Это очень сложно. Даже мы пока не владеем этим искусством. Но прилежно учимся. К примеру, сейчас «Нивал» работает над первым проектом, в котором применяются все технологии создания ААА-блокбастера. Когда все усилия ориентируются на достижении максимального качества. Когда нас не очень волнует бюджет, не беспокоят трудозатраты, когда мы бросаем на проект лучших специалистов. Да-да, все, что делалось до этого, можно назвать словом «компромисс»...

Словом, в России много проще делать авторские игры, чем массовые. Вспомните «Космических рейнджеров». Авторский проект, который по недоступным пока теории причинам стал у нас массовым. В России эта игра продается не хуже «Блицкрига».

Петр Прохоренко: *«Для того чтобы в рамках коммерческого девелопмента вести успешную борьбу с западной продукцией, нам нужны нестандартные подходы, творческая свобода и желание рисковать. Только так можно обойти неповоротливых «мажоров» в ситуации, когда самокат борется уже не с «Феррари», но с локомотивом.»*

Я согласен с тем, что в России невозможно сделать продукт для массового западного рынка, не изменив прежде творца. Себя. Но. Это изменение не обязательно зло. Это может быть шаг в правильном направлении. Почему-то российская культура очень часто противопоставляет себя культуре западной. Но что страшного в том, что мы станем мыслить западными категориями? Да, чтобы сделать успешный ТАМ продукт, ты должен знать, что находится в голове у западного потребителя. Ты можешь не всегда разделять его вкусы, но просто обязан научиться его понимать.

Второй момент: да, мы не в состоянии производить культурный продукт массового потребления, совместимый с западной аудиторией. Успех «Тату» или «Ночного дозора» (впрочем, говорить об успехе еще рано) — первый пример того, как это может сработать, теоретически. У нас нет опыта создания продуктов массового потребления во всем мире. И тут действительно приходится ломать себя, в силу чего полностью,

стопроцентно сделать такой продукт в России очень сложно. Нельзя собрать людей в Москве, изолировать их и сказать: коллеги, создайте игру, которая будет востребована повсюду. Это невозможно. Впрочем, так ли важно, где именно сделана игра? Где сшит свитер, который вы сейчас носите? Я лично не знаю, где был сшит мой, — скорее всего, в Китае. Но то, что он произведен в Китае, еще не значит, что его дизайн не сделан в Италии, что сырье не из Индии, что технология обработки не придумана в Америке, а ткацкий станок не собран в Японии. Мир уже давно один. Поэтому мы, создавая свои игры, используем труд и знания огромного количество людей со всего света. Да, интегрируется, собирается все в России — в силу исторических причин мы находимся здесь; здесь это довольно выгодно, да и получается у нас неплохо.

Тем не менее... Сюжет нашего не анонсированного пока AAA-проекта написан русским писателем, европейский писатель его серьезно отредактировал, а американский сочиняет для него диалоги; графика делается в Америке, Австралии, Гонконге, Венгрии, Чехии, Испании, на Украине и в России; программируем мы в Москве, но с использованием американских, индийских, западно- и восточноевропейских программных продуктов; гейм-дизайнерские идеи черпаем из японских, американских и европейских игр; наконец, очень сильно опираемся на американские корни самого проекта... А уж про маркетинг вообще не говорю. Недавно (где — не скажу) прошло собрание представителей маркетинговых служб основных рынков, на которых будет продаваться наш продукт. В течение нескольких дней эти люди решали, как они будут продвигать проект по всему миру. Можем ли мы после этого называть эту игру «русской»?

Противопоставлять себя Западу и тем более бороться с чем-либо, будь то «Феррари» или «локомотив», неконструктивно. Мы не рискуем остаться за бортом — мы УЖЕ НА БОРТУ. Мир делает игру для всего мира; мы находимся внутри этого процесса, и зачем дистанцировать себя от него — я не понимаю...



Александр ЛЫСКОВСКИЙ

Alawar Entertainment (Россия) Руководитель

вопрос 01 Дискуссия, начатая Петром Прохоренко на dtf.ru, уже породила некое «массовое определение» этого термина. Я же могу лишь попробовать передать собственное ощущение от обсуждаемого понятия. Итак, для меня авторская игра — это игровой продукт, который был замечен и запомнен игроками не из-за коммерческой привлекательности, выдающихся технических характеристик, использования нашумевшего брэнда или распространенности, а благодаря каким-то особенностям геймплея, управления игровыми объектами или свойствам игрового мира, которые оказались необычными и впечатляющими для своего времени. Это правда, иногда подобные вещи замечаются людьми даже вопреки отсутствию финансового успеха. Некоторые идеи (а именно идея, на мой взгляд, главенствует в АИ) позже будут многократно использованы в других играх, отточены до совершенства и... потеряют вкус новизны и необычности, став клише; а другие заложенные в АИ решения так и останутся делом давно минувших дней...

Если же проводить параллели «игры — искусство», то для меня искусство — это то, что заставляет задуматься, — иногда совсем не на ту тему, которой произведение посвящено. Просто что-то заставляет остановиться и вычленить ситуацию/проблему/мысль из общего ряда. Так и в играх: есть проекты, которые чем-то меня (как игрока) цепляют. Вот это самое «что-то» и есть авторская (творческая) составляющая в играх. Если «зацепленных» оказалось много (скажем так: довольно большой процент от тех, кто увидел, чтобы вызвать обсуждение), то это «явление в индустрии», его будут поминать на страницах этого номера журнала и просто вспоминать — сколько бы игр с тех пор ни вышло.

Примеры (оговорюсь сразу: МОИ примеры): Civilization, DOOM, Little Big Adventure, Day of the Tentacle, Elasto Mania, Transport Tycoon, The Neverhood, The Incredible Machine, Another World, BreakQuest. Авторской в них была «цельность продукта», то есть все компоненты игры были подчинены общей концепции. Возможно, это явилось результатом того, что во всех случаях дизайн создавался одним человеком. Максимум — двумя-тремя, но имеющими общее виденье результата.

В том секторе индустрии, где я работаю, в shareware-играх, распространяемых через Интернет, АИ, возможно, больше, чем в других игроотраслях. Создание такого проекта не требует огромных бюджетов и десятков наемных сотрудников — в компаниях, ориентированных на shareware, обычно всего несколько бойцов, иногда вообще один. Поэтому довести идею до продукта проще и дешевле. Напротив, в больших проектах всегда есть масса людей (это могут быть издатели, продюсеры, коллеги), которая найдет возможность остановить «автора» от внедрения революционных идей и предложит ему идти проторенной дорогой.

Раньше — в 80-е и в начале 90-х — создание игр было малобюджетным делом, зачастую все держалось на голом энтузиазме

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

(Another World сделан одним человеком!), оттого и необычных, решительно творческих продуктов было куда больше...

вопрос 02 Полагаю, что автор — это тот, кто приносит в проект свою идею и подчиняет ей все остальные части игры. Чаще всего это гейм-дизайнер, но иногда и программист — как в случае с DOOM. Если бы не новаторский движок Кармака, то какой бы мир ни был придуман, игра была бы другой. А иногда это художник, сумевший убедить всех и вся, что его графическая составляющая важна настолько, что все остальное должно «плясать от нее». Словом, это человек, внесший в конечный продукт идею, которая и стала главной «зацепкой» игры.

вопрос 03 Не всегда. Иногда инновации заключаются в каком-то техническом достижении, которое любопытно, красиво, умно, но совершенно не впечатляет. Игрока.

вопрос 04 Брэнд — продукт чьего-то творчества и фильтрации рынком и обществом. Именно поэтому в, к примеру, игре по «Матрице» все «авторство» идет все-таки от кино, а не от игры. Что же касается вторых версий и вообще тиражирования авторского творчества, то это более рыночный механизм, чем художественно-творческий. Тиражировать удачные идеи надо, это идет на пользу индустрии — улучшается общее качество продуктов. Правда, бывает обидно, когда не помнят тех, кто это придумал. Еще обиднее, когда сиквелы даже с улучшением графики и функциональности теряют элемент новизны, превращаясь в банальное повторение пройденного. Сравните сериалы «WarCraft — WarCraft 2 — WarCraft 3» и «Heroes of Might and Magic 1 — Heroes of Might and Magic 5». В первом случае «авторство» заметно в каждой версии, во втором — серия выродилась в туповатое тиражирование.

вопрос 05 Надеюсь, это не крамола: настоящий автор создает то, что хочет, так, как видит, а аудитория это либо принимает, либо нет. Подозреваю, что гениальные вещи в любом виде искусства рождаются только тогда, когда творец создает «для себя», но при этом попадает в общее настроение общества, в котором творит. Другое дело, что рядом с автором должен быть не менее профессиональный и грамотный продюсер (я скорее про роль этого человека, чем про реальную надпись на визитке), который поможет облечь начальную идею в конкурентоспособный продукт.



Джим Дармуш, «Ночь в трейлере»

вопрос 06 См. выше про продюсера!

вопрос 07 Как без коллектива? Время, когда игра создавалось одним человеком, прошло — слишком серьезные пошли нынче игрушечки; а с другой стороны... еще не пришло — средства разработки пока не настолько глобальны, чтобы создать «игровой мир» просто щелкая мышкой. Причем вовлеченность коллектива в творческий процесс очень велика, даже если это тестеры и текстурщики; и для дела было бы куда лучше, чтобы и они понимали «авторскую идею».

вопрос 08 Авторские игры нужны! Причины: иногда они «выстреливают», становясь хитами продаж; они обогащают индустрию новыми идеями и решениями, которые потом будут а) осмысляться коллегами и б) нещадно эксплуатироваться. Alawar, работая с девелоперами (а компаний-разработчиков у нас более сорока), очень трепетно относится к появлению малейших «своих идей» и «творческих переработок», помогая авторам самим понять и нам объяснить, что же они придумали и как из этого сделать коммерческий продукт. И эта стратегия приносит плоды: у нас вышло несколько продуктов, не являющихся явными клонами чего бы то ни было, и эти игры хорошо продаются. Правда, не всегда, далеко не всегда... Но это как с инвестициями: деньги вкладываются в 10 проектов, а «выстреливает» один — и окупает затраты на остальные 9.

вопрос 09 Жанр не важен, так как «авторской частью» игры может быть, к примеру, графический мир или особенности управления игровыми объектами. Или даже музыка.

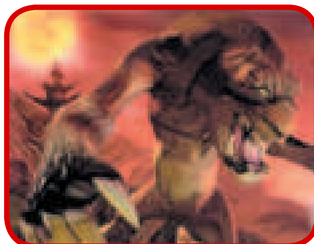
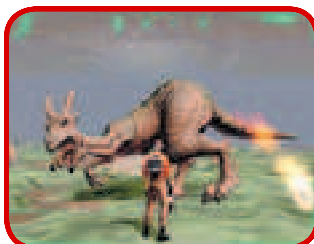
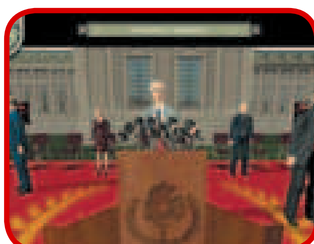
вопрос 10 В плюс. Как только появляется новая технология, тут же появляется простор для выращивания свежих игровых идей или переосмысления старых в рамках новых технологий. Так было, когда появилось 3D: почти все старые «плоские» идеи, переведенные в трехмерное пространство, обрели второе дыхание. Вот примеры из области «маленьких» казуал-игр: из манджонга вылупился MaxJongg (www.stronggames.com/maxjongg.php), из «Ксоникса» появился AirXoniX (www.axysoft.com/airxonix.htm), из арканоида пророс Magic Ball (www.alawar.ru/games/magicball2). И так далее! Сегодня похожий эффект наблюдается с управлением игровыми объектами посредством веб-камеры. Технология только появилась, а уже есть новые игры и новые реализации старых идей. Ну и, конечно, очень много «авторских идей» зародилось после появления сетевой игры и Интернета. Недавно я прочитал про игру, созданную в Австралии, где собственноручно выращенного зверька (томагочи) можно передавать с одного мобильного телефона на другой с помощью Bluetooth. Согласитесь, такого рода игру без новых технологий сложновато придумать-реализовать, не правда ли?

вопрос 11 Совместимы, не вопрос. Возможно, даже более, чем где бы то ни было! Нынешнее поколение игроразработчиков в России, к счастью, считает свой труд творческим и не боится придумывать и реализовывать свои идеи. Тогда как в США это уже всего лишь циничная индустрия по выколачиванию из народонаселения денег...

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА

Глава 3: Корпоративное настоящее



совсем вверху **«В тылу врага»** (Best Way, 2004). Мы думали, в этом жанре невозможно сделать ничего удивительного. Мы ошибались. Автора!

вверху **Europa Universalis.** Картонная стратегия образовала вокруг себя немногочисленную, но очень верную аудиторию игроков — вот что значит точное попадание.

в центре **Black & White** (Lionhead Studios, 2001). Печать автора самоочевидно различима во всех проектах Питера Молинье.

внизу **Outcast** (Appeal, 1999). Помните? Конечно, помните — такие вещи не забываются.

совсем внизу **Republic: The Revolution** (Elixir Studios, 2003). Никто не понял, как и зачем играть в эту игру. Несомненно, авторский шедевр!

НИ ШАГУ ВПЕРЕД! Золотая Лихорадка «доисторического периода» и Разнузданная Вседозволенность «смутного времени» постепенно сменяются периодом Понимания и Ответственности. Индустрия укрупняется. Издатели приобретают игровые студии и друг друга, бюджеты растут, и среди игр возникает Классовое Неравенство. До знаменитого скандала с бунтом галерных рабов EA еще более пяти лет, однако крупные девелоперские студии все больше напоминают сборочные линии конвейера: роль отдельно взятой личности в процессе создания игры становится все менее заметной, над проектом работают десятки, сотни людей, на смену Автору приходит Коллектив.

Сам Автор постепенно мутирует в брэнд, ФИО на цветастой коробке. Ветерану индустрии оказывают всевозможный почет, к его мнению, кажется, прислушиваются, однако все понимают — для того чтобы проект оказался успешным, нужны усилия большой команды. И вот уже производственные совещания открывает Руководитель проекта, слово берет Представитель отдела маркетинга — и все с волнением ждут, что скажет назначенный издательской компанией Продюсер.

КИ становятся очень дорогими. Издатели осторожничают: большие деньги — большие риски; никто не хочет принимать решение, которое будет стоить ему головы. Термин «инновационная игра» в определенных кругах становится бранным. Капитаны океанских лайнеров берут курс к берегам Массового рынка, и уже ничто не в силах заставить их изменить решение. Колебания возможны, но только вместе с генеральной линией EA-партии. Недовольные отправляются в самостоятельное плавание на надувных резиновых лодках — лишь единицам удается добраться до суши целыми и невредимыми.

Вряд ли то, что происходило на рубеже веков, можно назвать застоем — это скорее осторожное и деятельное расширение границ будущей Империи. Энергии раскрученного в середине девяностых маховика вполне достаточно, чтобы вращать колесо индустрии еще долгие годы. На смену «вторым» и «третьим» постепенно приходят «четвертые» и «пятые» инкарнации авторских шедевров прошлого. За грандами семенит челядь дополнительных миссий и коверных клонов — любая удачная идея многократно копируется, развивается и дополняется, и вскоре этот деньгоуборочный комбайн оставляет за собой полосу выжженной земли, на которой не способно вырасти ничто живое, разумное или тем более вечное.

Особый шик — ремейки авторских шедевров древности. Emperor: Battle for Dune — подарочное издание культовой Dune 2; Sid Meier's Pirates! — роскошная еврокопия седой Sid Meier's Pirates!; даже бескомпромиссные авторы из Holistic Design еще раз выпускают шедевр десятилетней давности Merchant Prince — практически без изменений.

Означает ли все это, что эпоха авторских игр завершилась тогда, в конце девяностых, насмерть задавленная ледниковым периодом «кросслицензирования объектов интеллектуальной собственности»? Неужели творцы переквалифицировались в управдомов, авторы превратились в памятники самим себе? Разумеется, нет.

В совершенстве освоив эзопов язык эпохи масскульта, некоторые авторы умудряются взломать корпоративный код, преодолеть глянец цензуры и добраться до благодарного зрителя. Истосковавшиеся по старым временам игроки неделями отмечают встречу каждой травинки, проклюнувшейся на поверхности асфальта. Один из участников круглого стола, Павел А. Гродек из московской компании Primal Spftware, считает «авторской» NFS: Underground 2 — только потому, что разработчики НЕ СТАЛИ НИЧЕГО МЕНЯТЬ.

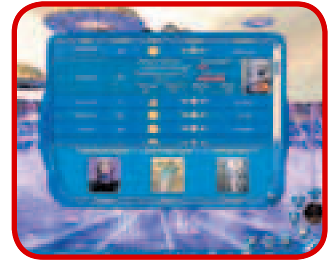
Сегодня мы готовы назвать «авторской» любую игру без порядкового номера в названии или плохого слова на букву «f» в диалогах. Коллега Скар в первую очередь ценит в игре «характер», иначе говоря — нежелание прогибаться под изменчивый мир. Необычной формы загогулина в гейм-дизайне заставляет нас полчаса прыгать с бубнами от радости. «Игра не для всех», непонятная, сложная — сегодня, несомненно, авторская. Непопулярная — значит «непопсовая», значит — наша. Такой игре мы готовы простить и плохую графику, и бесконечные ошибки, и, вероятно даже, полное отсутствие геймплея. Чем хуже — тем лучше? Ее разработчики — партизаны, повстанцы, киберпанки, короче, настоящие герои.

Поименно героев и не вспомнить, назовешь десять — забудешь пятьдесят, а обижать никого не хочется. Вот лишь некоторые основные констан-

ты, навскидку. Перелом эпох подарил нам родоначальника великого и прекрасного племени тактических шутеров Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm Entertainment, 1998) и тактических головоломок Commandos: Behind Enemy Lines (Pyro Studios, 1998). Мейджор Electronic Arts по ошибке (больше он никогда не позволит себе подобного!) выпустил блистательную Alpha Centauri Сида Мейера (Firaxis, 1999).
Несомненно авторскими во все времена были и есть большие бескомпромиссные РПГ Planescape: Torment (Black Isle Studios, 1999), Arcanum (Troika Games, 2001), The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks, 2002). Со временем таких игр станет меньше, а большинство студий, давших им жизнь, отправится на панель.

В заключительном году уходящего века Уилл Райт (Will Wright) выпускает The Sims (Maxis, 2000), игру, которой суждено было взорвать казуал-рынок и расплодиться миллионами аддонов (увы, конца этой истории не видно и сейчас). Half-Life (Valve, 2000) — первая игра, титры которой мы увидели до, а не после. Англичане из Creative Assembly обнаруживают Shogun: Total War (2000) — большую и красивую стратегическую игру, которой мы не заслуживаем. И мы не устаем удивляться ей из года в год, получив к ненашему Рождеству очередное продолжение. В том же году: Jagged Alliance 2: Unfinished Business (Sir-Tech, последний из могикан), Combat Mission (Battlefront.com, революционный варгейм), Europa Universalis (Paradox, картонная бесконечность), American McGee's Alice (Rogue Entertainment, еще одна большая ошибка Electronic Arts, но с каждым годом их будет все меньше), Sacrifice (Shiny Entertainment, стратегия навыворот), Hitman: Codename 47 (IO Interactive), и этот список можно не очень долго продолжать...
Неужели нам с вами действительно жилось эти годы так плохо? А все игры от G.O.D.? Max Payne (Remedy Entertainment, 2001), например? Разве Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Bohemia Interactive Studio, 2001) — это не достаточный повод для счастья? Неужели ветер в высокой листве Tom Clancy's Ghost Recon (Red Storm Entertainment, 2001) больше не снится вам во сне?..

Олег Хажинский.





вверху «Космические рейнджеры». Причины популярности этой игры и ее второй части в России непонятны даже ее издателям. Секрет прост: разработчики делали ее для себя, и таких, как они, оказалось очень много. Иногда даже слишком.
внизу Max Payne. Эта игра научила нас наслаждаться каждым мгновением.

1–3 апреля 2005 года
Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»
ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР
intel
КРИ
КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).
КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья. КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.
Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи.
Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru
1С ФИРМА "1С"
Akella
NIVAL INTERACTIVE



Андрей «КранК» КУЗЬМИН

KranX Productions (Россия) Руководитель

вопрос 01 Миф об авторах как избранных творцах существует уже несколько веков, да и вообще индивидуализм свойствен западной цивилизации. Все бы ничего, если бы авторов не пытались противопоставлять коллективу, культивируя насущную необходимость так называемого «самовыражения» среди не обремененных трудом граждан. Вспоминается знаменитое остаповское «Я художник, я так вижу, давайте спорить!» Так вот, строго говоря, в эпоху нашего разнузданного постмодернизма с его массовым обслуживанием растущего «золотого» населения никто в здравом уме не будет делать (и не даст на это деньги) ни авторское кино, ни авторские игры — в строгом смысле слова «авторское».

Только, проводя параллели с кинематографом, не нужно путать авторское и независимое (малобюджетное). Это совсем разные вещи, и тема независимых игр, как я понимаю, выходит за рамки разговора. Попытки французских киношников смотреть на свою продукцию сквозь лупу известной Auteur Theory, согласно которой за кинофильм полностью ответственен только режиссер и только он является единственной и неумолимой креативной силой процесса, отпечатывающейся на всех его фильмах, с треском провалились, разбившись о борт голливудского Титаника.

Впрочем, если все же хочется посистематизировать и таки использовать А-слово, то можно называть авторскими играми/фильмами те, у которых имена их создателей на слуху в индустриальной и фэн-тусовке. Для любого приличного продукта можно выбрать несколько человек, без которых он не был бы создан именно таким. И тут продюсерские силы, старающиеся по максимуму использовать все результаты труда, включают уже другой механизм: celebrities. Потому что индивидуализм заложен в основу нашей культуры. Имена реальных людей интересны потребителю, это поднимает продажи. При этом за именем конкретного человека почти всегда стоит компактная креативная группа единомышленников, сознательно использующая этот механизм для достижения своих целей.



Коллектив авторов, «Planescape: Torment»

Взять хотя бы Сида Мейера. Созданный двумя людьми MicroProse не получился бы без Билла Стили, который как продюсер и вытянул из Сида его спящие до поры до времени игры (когда тому уже было за тридцать, кстати), всячески подчеркивая имя Мейера на обложках.

Таким образом, я предлагаю называть авторскими продуктами только те, где задействован маркетинговый механизм раскрутки реальных личностей создателей, отбросив романтический смысл со свободными творцами-художниками как не встречающийся в природе, которая «за деньги». При этом я совсем не утверждаю, что эксплуатация индивидуализма — это must have для создания успешных продуктов. Вовсе нет. Далеко не все авторы готовы и хотят быть на виду, особенно учитывая их интровертный характер. Поэтому все чаще в фокусе оказываются экстравертированные продюсеры.

вопрос 02 В 1934 году философ и критик Уолтер Бенджамин опубликовал ключевую работу «The Author as Producer», в которой объяснил всем, что время чистых авторов прошло. Новые виды массовой обработки сознания населения (кино, радио, газеты etc.) навсегда прикрыли лавочку для традиционного искусства. Даже писатель уже не должен просто писать, но обязан думать о своих читателях (а позже вообще появилась точка зрения, что нужно писать не закладывая в текст фиксированный смысл — тот должен генерироваться самими читателями во время чтения). То есть, по сути, был провозглашен принцип «автор, не желающий быть продюсером, — это мертвый автор». Здесь под продюсером понимается роль создателя, чьей задачей является забота о потребителе и о самом процессе производства. Продюсер должен всегда знать, для кого все это делается.

Так вот, любой творческий продукт можно рассмотреть как вектор, протянувшийся из области субъективного креатива (здесь живет Автор; он закоренелый интроверт) в область реального мира

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

[боли] (здесь рыщет Продюсер, анализируя, кому что нужно и почем; он отъявленный экстраверт). Основной источник энергии может находиться на обоих концах вектора. И не обязательно, что это должны быть физически разные люди. Продвинутые организмы могут развивать в себе недостающие функции, но это непросто. Так или иначе, Автор без Продюсера похож либо на флюгер (если он энергетик), либо это вообще самодостаточная точка, незаметная внешнему наблюдателю. Вещь в себе.

Рассуждения о том, что «авторское» блюдо — это, мол, то, где не нужно заботиться о самочувствии тех, кто это потом будет есть, считаю в корне неправильными и вредными. Такие повара быстро заканчивают карьеру. И точно так же в современном мире не живут авторы, не развившие в себе или в окружающей обстановке достаточные продюсерские функции. А продюсеры, не нашедшие подходящих авторов, занимаются продажей хот-догов. Оптом.

На вопрос о том, кто он, создатель АИ, ответ простой. Это все, кто создавали эту игру. Даже все тот же Джим Джармуш признается: «To me, the auteur thing is a lot of bullshit, because you collaborate on a film in every way, with everyone — even with whoever's stopping traffic».

вопрос 03

Никакой связи. Мнимая корреляция. Да, некоторые публичные авторы живут на краю мейнстрима, с точки зрения которого многое из того, что они делают, — это эксперименты. Инновации — это хорошо. Но не обязательно.

вопрос 04

Не совсем понятен вопрос. Да, многие АИ (в моем понимании) любят создавать брэнды. У некоторых получается. У некоторых нет. Все зависит от целей продюсеров. Джордж Лукас ставил такую цель и добился. Тим Бартон — наверное, нет. Брэнды рассчитаны на длительное и многоликое существование. Для их создания требуются огромные усилия. Сам факт наличия в проекте брэнда не обязательно убивает авторство. Вот снимает сейчас Линклэйтер фильм по Ф. Дику. Отлично получается, и, уверен, кино будет глубоко авторским. Потому что у Линклэйтера по-другому не бывает.

вопрос 05

Идеалистические авторские игры в понимании некоторых участников дискуссии действительно никому не нужны. Поэтому их и нет по большому счету. Ибо этот мир существует по эффективной формуле: то, что никому не нужно, не живет. Если авторы не развивают в себе продюсерские «органы» (в каком-то смысле их можно сравнить с органами чувств) — они погибают от голода.

Играм особенно тяжело игнорировать аудиторию, потому что они интерактивны. То есть аудитория является активным со-автором потребляемого опыта, создаваемого на лету совместными усилиями. Непонимание этого фундаментального принципа дорого обходится разработчикам. И он же, кстати, мешает играм быть признанными Искусством. Потому что когда сам рисуешь часть картины или видишь там кусок своего отражения — это уже не то: обламывается чувство якобы-прекрасного. Ну и ладно, у нас есть другие преимущества перед их ними искуйствами.

Важно понимать, что культура — это тот самый механизм, который делает из людей роботов. Культура — это система методов погружения социума в транс. Она нужна для выживания нашего биологического вида, но отдельные индивидуумы не обязательно должны быть машинами. Есть и другой путь развития. Так вот, в этом смысле современные игры уже, пожалуй, превратились в один из важнейших компонентов этой самой культуры. Они ей позарез нужны. И культура стремительно растит в себе ресурсы и дисциплины, которые будут штамповать игры в глобальных масштабах. Мы, разработчики и издатели, — часть этого процесса. Мы занимаемся гипнозом, будучи сами загипнотизированы с детства. Вся обсуждаемая здесь продукция — это инструмент культуры, инструмент гипноза. Впрочем, я увлекся и вышел за рамки круглого стола.



Василий Кандинский, «Композиция 8»

вопрос 06

Не согласен. Подобные противопоставления очень пагубны. Это все равно, что ставить в разных углах ринга творчество и менеджмент. Нет ничего хуже и вреднее. Двум сторонам одной монеты ни к чему быть раздираемыми противоречием. Это лишь съедает энергию и разрушает изнутри. И авторы, и маркетологи в одной упряжке, цели у них одни. А если нет — то зачем вообще что-то делать вместе? Найдите других маркетологов. Или измените себя.

Понимаю, что для многих разработчиков их бизнес-реальность оказалась весьма жесткой, с диктатурой издателя. Но ведь в массе своей маркетологи и издатели совсем не идиоты. Просто они тоже часть той самой реальности, в которой оперируют продюсеры. Имея только авторскую функцию и не имея продюсерской, шанс попасть в «тюремное заключение» очень велик. Интересно сравнить Квентина Тарантино и Джима Джармуша, начальные пути которых в кинематографе были очень схожи. Тарантино, закончив свои первые серьезные фильмы, звал в монтажную представителей финансировавшей его студии с предложением вместе поработать над финалом картин. А Джармуш, закончив своего гениального Dead Man'а, наотрез отказался что-либо менять, в пух и прах разругавшись с «Мирамаксом» (за что фильм был практически лишен дистрибуции). Оба автора сознательно выбрали свои дороги. Оба уважаемые люди.

вопрос 07

Нужно ли мозгу туловище? Рукам — ноги? Голове — Царь? Да, тут можно много говорить про организацию управления творчеством и фокусирование видения проекта. Про визионариев и

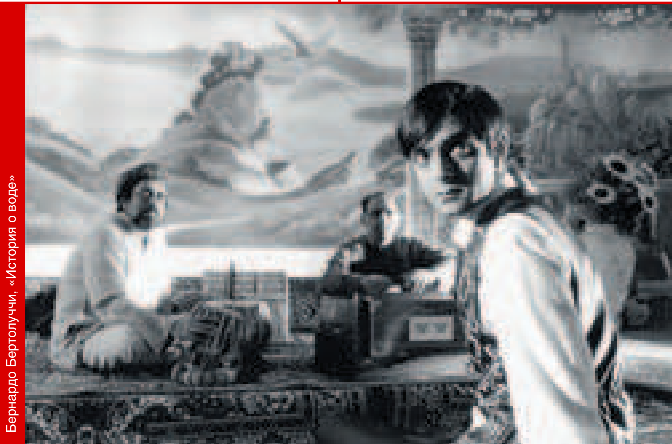
[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА

производство. Говорено-переговорено. Взаимоотношениям автора и коллектива быть и быть гармоничными!

Конечно же, для того чтобы создавать что-то сложное, нужны единомышленники. Встретить среди миллионов человека с точно таким же творческим вектором и энергией, как у тебя, — очень тяжело. Двое — огромная сила. Встретить такого же третьего — почти невозможно. Четверо, думаю, могут совершать революции на значительных территориях. Поэтому, как правило, мы имеем ситуацию с «лебедем, раком и щукой». Это не страшно, так устроен мир, и продюсерам это нужно использовать как есть. Делать вдесятером «авторский» проект гораздо, гораздо сложнее. Потому что приходится обеспечивать энергией других людей, от чего результирующий вектор чахнет. И тут появляются деньги — как мерило энергии, взятой по модулю. То есть энергии без направления. Она подходит почти всем. С ней удобно. Ее легко брать и отдавать. Это как температура вещества. Если бы все атомы кубика вдруг двинулись в одном направлении — он полетел бы. Сам. Но он лежит. Зато может существенно нагреваться или охлаждаться.

вопрос 08 Боюсь, тут возникла путаница с институтом независимости. Он есть и будет. Бюджеты там действительно маленькие (на фестивалях соответствующего кино есть даже категории ультрамаленьких и микробюджетов). Но авторский аспект здесь ни при чем в свете уже сказанного. Авторско-продюсерские игры (АПИ) в коммерческом игростроении есть, и немало. Чисто авторских нет — и не надо. С бюджетом бывает по-разному. Но есть Главное Правило: любой продукт должен приносить прибыль. Мужчины и женщины должны иметь детей. Для продолжения рода, как ни банально это звучит.

Позволю себе привести еще одну интересную цитату из звезды этого круглого стола, тов. Джармуша: «...I'm contradictory, because I'm a control freak to the point that I want to know every prop, every ashtray, every colour, everything that's in the set. But at the same time I'm collaborating with other people, who are helping me find those things. I would like to work in a more free way, but I don't have that luxury because I don't have that kind of budget». В киноиндустрии действительно существует парадокс: чем меньше денег есть на фильм, тем тщательнее нужно все продумать и скоординировать, проявив чудеса менеджмента. Один из первых своих фильмов Лукас снял в течение трех месяцев за $770K, и тот собрал в прокате $115M. Другой пример сверхэффективности — Роберт Родригес, продавший свое тело для научных экспериментов за $7K и снявший на них свой первый успешный фильм, прототип «Десперадо». В играх с этим пока тяжело, но, думаю, это вопрос времени и накопления индустриального опыта/ресурсов/кадров.


Бернардо Бертолуччи, «История о воде»

вопрос 09 Жанры тут ни при чем. АПИ есть в любых жанрах. Никакой связи нет.

А вот молиться на массовый рынок, по-моему, нужно осторожно. Если упорно усреднять и сглаживать все углы, каждый раз будут получаться шарики. А их и без того хватает, конкуренция велика, шарики у всех давно есть. Здесь-то и нужна истинно авторская энергетика, пронзительная смелая идея, удачно закрепленная на той стороне «реки» продюсерами. Будучи удачно перегороженной в узком месте «сеткой», мейнстрим-река даст отличный улов.

вопрос 10 Развитие технологий идет в плюс любым играм. Хорошие инструменты нужны всем. Те, у кого самые мощные «станки» по вытачиванию иллюзий, в целом получают преимущество. Особое значение тут имеют технологии манипулирования восприятием и чувствами человеко-роботов. Их применение особенно эффективно сказывается на продажах.

Представим на минуту, какие изменения произойдут в индустрии развлечений, когда человек найдет способ напрямую записывать на внешние носители свои сны и мысленные фантазии, а особенно осознанные сны. Вот тут-то нужда в хороших авторах, идеально контролирующих свой внутренний мир, резко возрастет. Но даже в этом случае необходимость думать о конечных потребителях никуда не денется. Хотя продукты станут, безусловно, более авторскими в силу самой природы подобного производства.

А вот для независимых игр развитие технологий принципиально. Там действительно пока нет простых и доступных инструментов для творцов. Чтобы сегодня сделать что-то приличное, нужна команда, немалые деньги и масса усилий. Например, появление недорогих цифровых камер резко удешевило создание независимых фильмов, это был качественный скачок. Но там у авторов весь физический мир используется в качестве съемочной площадки. Рендер отлажен, физика отличная, сочного материала вокруг масса. А в играх все надо делать самим. Тут все искусственное. И поэтому трудоемкое в изготовлении.

вопрос 11 Конечно, совместимы. Хотя для АПИ экспорт наших авторов, безусловно, задача очень непростая. Но есть ведь и свой рынок, весьма перспективный, я считаю. Да и Олег Медокс ярко доказал, что даже экспорт вполне возможен. Безусловно, «Ил-2» — наилучший пример отечественной АПИ.

Что касается собственной «приставки», то пока такое не планируется, и не уверен, что это имеет смысл. Хватит и KranX Productions. Пока лучше плотно работать и учиться делать качественные игры с правильно смонтированным продюсерами творческим вектором.

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ



Дмитрий МОРОЗОВ

Best Way (Украина) Руководитель

вопрос **01** Очень сложный вопрос. К тому же значимый не только для игр, но и для всей индустрии развлечений, включая кино. В двух словах: это когда Творец создает (или видит) целый мир (возможно, где-то существующий?), и ты, попадая в него, начинаешь в нем жить. Эдакая инкарнация... Это трудно объяснить с точки зрения простой логики. Все на уровне подсознания. Примеров АИ очень много, обычно (но не всегда) они становились хитами. Перечислять можно долго: Civilization, Star Control, Master of Orion, Fallout, Command & Conquer, «Вангеры», DOOM... Из современных могу назвать «Космических рейнджеров».

вопрос **02** Совершенно не важно, кто он, главное — он «видит». Конечно, хорошо, когда с автором есть команда единомышленников, поддерживающая и помогающая ему.

вопрос **03** Очень близкие понятия, но не совсем одно и то же.

вопрос **04** Все брэнды начинались с авторского творчества. А вот продолжения — совсем не обязательно авторские вещи. Даже так: как правило — нет. Над продолжением обычно работает совсем не Творец. Творец — личность непредсказуемая, как и его творчество, а бизнес-законы требуют четких планов и сроков. Там, где в дело вступают «процентные ставки», Творец, за редким исключением, лишний.

вопрос **05** Мне нужны. Да, я их аудитория и мне все равно, что «Симы» уже много лет занимают верхние строчки в чартах продаж. Если ты мыслишь самостоятельно, то способен выбрать для себя то, в чем нуждаешься. Если нет — будешь пользоваться тем, что тебе подсовывает реклама. Мне не нравятся попытки одних отучить (или не дать научиться) других думать. Напротив, во всех АИ есть внутренняя свобода. За это я их и люблю.


Коллектив авторов, «Bontago»

вопрос **06** Бывают друзьями, бывают врагами. Трудно сказать. Это обычное противостояние бизнеса и творчества. И плохо, когда одна из сторон имеет большее влияние на процесс. Если превалирует бизнес, то, как вы говорите, «тухнут разработчики, тупеют игроки, сохнут со скуки журналисты»; если творчество далеко впереди — есть риск, что проект вообще никогда не появится на прилавках. На сегодня в игровой индустрии интересы бизнеса очень часто перевешивают творческие.

вопрос **07** Да, нужен обязательно. Времена, когда игры создавались одним человеком, в далеком прошлом. Технологическая сложность современных игровых проектов неподъемна для одиночки, сколь бы талантлив он ни был.

вопрос **08** Никакая игра (наверное, кроме самых простых shareware), хоть в минимальной степени отвечающая современным требованиям рынка, не может быть создана на голом энтузиазме. Да, блокбастер может быть АИ. Яркий пример — последние игры Молинье. Другое дело, что в последние годы, особенно с переходом на трехмерные игры, процесс разработки усложнился на порядок. Соответственно увеличилась и стоимость разработки.
Чем выше стоимость — тем выше финансовые риски для издателя. Чем выше финансовые риски — тем меньше издателю хочется вкладывать в новые творческие идеи. Вот поэтому и появляется желание финансировать только продолжения понятных и известных игр, а не труднопредсказуемые АИ.

вопрос **09** Более всего и в первую очередь — РПГ. Далее — всяческие стратегии. Менее всего — многообразные автомобильные гонки и спортивные симуляторы.

вопрос **10** Скорее в минус. Объяснить это весьма сложно... Процесс создания АИ — это обычно результат творческих усилий, причем желательно без постоянной оглядки на средства. Постоянная оглядка на прогресс и попытки идти в ногу с ним в творческих идеях, по-моему, мешают этому самому творчеству.

вопрос **11** Я считаю, что потенциал у наших стран огромный. Нужно только правильно им распорядиться. ◘

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ



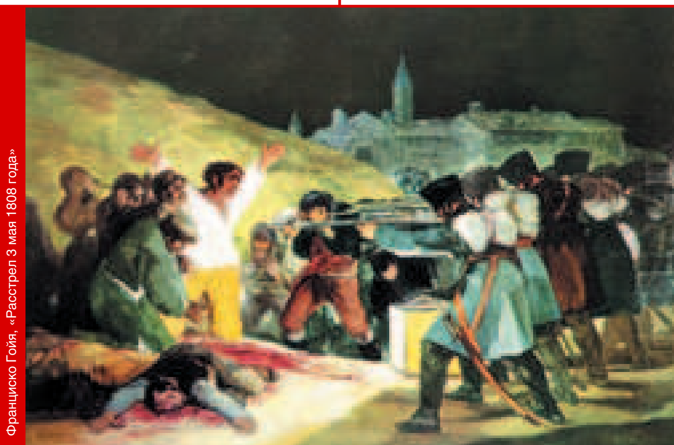
Павел ГРОДЕК

Primal Software (Россия) Гейм-дизайнер, продюсер

вопрос 01 Начну с того, что сам термин «авторская игра» не очень точно передает оттенки смысла. При таком названии мы неминуемо скатываемся в противопоставление «авторская — конвейерная», а это очень скучно, ибо множество АИ в таком понимании практически пустое. Напоминает модную нынче тенденцию «авторской чеканки платиной по корпусу мобильного телефона для новых русских». Эпоха АИ прошла точно так же, как прошла эпоха ручной сборки видеомагнитофонов, то есть так и не начавшись. Игры попросту сразу же стали слишком большими для одного человека, в мозги не вмещаются, рук не хватает, таланты разнообразные в одном гении не уживаются. Даже крохотная одаренная shareware, увы, уже давно требует участия хотя бы двух-трех человек, а желательно — пяти-шести.

Поэтому первый же мой тезис: АИ не бывает. Бывают игры-шедевры. Игры, которые выделяются на ровном поле, покрытом толстым-толстым слоем шоколада, и либо открывают новую территорию, либо делают что-то правильное, гениальное в привычных нам областях. Их «автором» может быть продюсер, маркетолог, десять безымянных гейм-дизайнеров, уникальная группа программистов, художников, моделлеров, PR-отдел издателя... Авторство для меня — это результат, сама игра, а не процесс ее разработки.

Для меня вполне авторским выглядит, к примеру, DOOM (хотя определить, кто именно его автор, я бы не взялся — человек пять, как минимум), ибо он принес пользователям новое восприятие игры. Ничуть не менее авторская игра — NFS: Underground 2 (где, я подозреваю, автором в интересном нам смысле был исключительно отдел маркетинга, понявший, что не нужно менять ничего существенного, ибо людям нравится удачная формула, созданная много лет назад). И, чтобы зацепить и «традиционно авторскую область», конечно, игры от инди-девелопера Chronic Logic, где всего три автора. И, безусловно, покемоны, над дизайном которых Сатоши Таджири (Satoshi Tajiri) трудился шесть лет подряд, вспоминая детство и жуков в банках.



Франциско Гойя, «Расстрел 3 мая 1808 года»

Грег Костикян: *«Компьютерные игры как искусство практически перестали развиваться, а существующее движение вперед непредсказуемо и скачкообразно: какой-нибудь смелый разработчик взрывает тихое болото самоповторов оригинальным релизом, но зарожденный жанр немедленно покрывается тиной поспешных подражаний и клонов.»*

Одна из немногих вещей, стоящих незыблемыми столпами уже сотни (а то и тысячи) лет, — стремление людей предсказать грядущие катастрофы. Мы все умрем (правда, половина из когда-либо живших людей все еще с нами, поэтому уверенность — процентов на 50), но этого почему-то недостаточно, обязательно надо придумать что-то еще, да пострашнее, пострашнее... Скачки в развитии, о которых говорит Грег, возникают не потому, что кому-то так захотелось, а только (и исключительно!) потому, что дальше по-старому просто не получается: пришел, наконец, тот момент, когда мы стагнируем и начинаем умирать. Скачок просто не может произойти «сам по себе», пока всем хорошо. Исключения, конечно, бывают — когда открывается новое поле деятельности, где что ни сделай — все равно получится скачок в развитии. Но чем дальше, чем полнее мы осваиваем новые возможности, тем реже и труднее происходят скачки, тем выше планка, через которую надо прыгать. Авторы, те самые авторы, о которых мы говорим, еще со времен охоты на мамонтов регулярно рождались — и умирали в безвестности... Просто не было подходящей ситуации. И сейчас наконец-то именно та самая стагнация создает условия, когда авторов замечают! Посмотрите на Darwinia — и ужаснитесь! Простенький гибрид экшена и стратегии, графика, выделяющаяся только ностальгичностью, — и уже пол-Интернета о ней говорит. Выйди эта игра сразу после DOOM или WarCraft — кто сказал бы о ней хоть слово? А сейчас, когда мы наелись по самое не балуйся, устали от одинаковости, готовы хватать что угодно, лишь бы была новизна, — авторы, вперед! Ау-у, авторы, где же вы?..

вопрос 02 Создатель игры — каждый, кто принял участие в ее разработке и продаже. А вот «настоящий автор» — это тот человек (или те люди), кто сделал ее чем-то необычным, кто принес

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

в нее ту самую изюминку, за которую мы ее и полюбили. Хороший пример — пожалуй, DOOM 3. Что он дал нам? Нет, все нормально, игра вполне приличная, но что в ней сделано действительно по-настоящему? А ничего, собственно. Эволюционно улучшен движок — браво, молодцы. Модельки, губы шевелятся. Тоже ничего. И где, собственно, изюминка? Игра-паразит, пожирающая нематериальную субстанцию великого предка и превращающая ее в звонкую монету. Поклонники слегка кривятся, но потребляют, и только надежда, что Quake 4 будет тем самым чудом, которое не случилось в этот раз, крепко держит их...

И рядом — Half-Life 2. Тоже обычный, перепевочный шутер, виденный много раз. Но есть в нем прорывы к чему-то большему: есть мир, в который верится (грамотно сделанный, с душой, с вниманием к деталям), есть характеры у персонажей — спасибо сценаристу, есть геймплейная новинка. Немного, но достаточно, чтобы понять: за игрой стояли люди, которым не безразличен результат. Не только в деньгах счастье разработчика!

Винсент Дезидерио: *«Для меня ключевым условием авторства является свобода от постороннего мнения.»*

Свобода группы, общие взгляды или мощный «ледокол» одного человека, воля которого подчиняет себе всех остальных? Грег Костикян видит Half-Life в качестве примера группового творчества (хотя и оговаривается, что это единичный пример), Винс (увы, не попавший в финальную версию круглого стола! — *Прим. ред.*) приводит в пример самого себя и свою команду. А все остальные (особенно российские коллеги), в духе старого доброго культа личности, считают автором Его, того самого Гения, который все это придумал и вытащил на своем горбу. Александр Лысковский даже замечает, что «лучше, чтобы коллектив понимал идею автора», похоже, мягко намекая, что можно и без этого. Неужели мы снова идем «своим путем» и верим, что добрый царь способен в гордом одиночестве сотворить что угодно, а остальной мир уже осознал, чем отличается гениальная картина от гениального фильма? Или, может быть, именно наш, собственный путь, вера в мощь творцов — и есть путь к счастью, творческому успеху и финансовому процветанию (как обещает нам Петр Прохоренко)?

вопрос 03 Наполовину — да. Инновационная (но обязательно успешно инновационная, давшая игрокам что-то ценное) игра — конечно, авторская. А вот Red Faction, казалось бы, проложившая дорогу к копанию земли гранатами, и тем инновационная, — мертва, и заслуженно, ибо не создала своим техническим прорывом нового геймплея, не дала игрокам новую мечту.

И, напомню, NFSU2 для меня вполне заслуживает звания «авторской», ибо кто-то должен был принять смелое решение «сделать так же, не портить хорошее», и именно он был автором.



Вернер Херцог, «На десять тысяч лет старше»

Петр Прохоренко: *«Авторская игра — инновация в плане духовном, а этого многим не понять, потому как духовные материи с трудом поддаются формализации.»*

А вот здесь в полный рост встает старый как мир вопрос: а судьи, собственно, кто? Инновация в духовном плане, оставшаяся внутри головы ее создателя, — это инновация или результат злоупотребления соком кактусов? А духовная инновация, отвергнутая, забытая, заброшенная игроками и прессой, оставшаяся без последователей, — не осталась ли и она в голове ее автора? Да и что, собственно, сотворено ее автором и каков критерий? Наш жанр, компьютерные игры, пожалуй (сильнее, чем любой другой), не может существовать в изоляции от глаз и рук игроков, в нем те самые судьи — именно они, современники и со-творцы автора. Без них компакт-диск, независимо от таланта его авторов, не имеет творческой, художественной или какой-нибудь другой ценности.

Грег Костикян: *«...гвардейцы рыночного департамента отчаянно препятствуют выходу инновационных релизов: если ваше имя по паспорту не Сид Мейер или Шигеру Миямото, то протолкнуть на прилавки оригинальную идею практически невозможно.»*

Любопытно, что Грег не считает Сида Мейера и Шигеру Миямото авторами (или, даже если считает, обходит стороной). Но почему? Или авторы — это только и исключительно люди, которых никто не знает, которые ничем не доказали собственный талант и тихо-тихо, под кроватью, на крохотном смятом листочке создают шедевр? Нехорошо, наверное, обижать людей, которых мы заслуженно любим, которые отвечают почти любому разумному определению авторов, а? Ему вторит Петр Прохоренко, считающий, что громкое имя связывает человека по рукам и ногам, превращает его в дойную корову маркетинга, ничего не давая взамен, и Винс Дези, призывающий «fuck the suits». И только Александр Лысковский не верит в такую мрачную картину. Любопытно, а что думают на эту тему сами suits? Судя по тому, как они время от времени финансируют смелые идеи под громкими именами, каждый из них втайне надеется, что в один прекрасный день именно его карманный Автор «выстрелит», создаст новую игру, которая положит начало жанру.

вопрос 04 Авторство, на мой взгляд, не зависит от наличия или отсутствия «исходной славы». Игра берет ее в долг — и решает вопрос, как отдать с процентами. Чаще не получается (ибо создатели попросту боятся ошибиться — и делают строго по канонам, в итоге получая крепкого середнячка, забывающегося через месяц). Иногда — срабатывает (Prince of Persia 2). Но связи авторства и имени, мне кажется, нет.

вопрос 05 Вот она, ключевая точка, момент отделения мальчиков от мужей! Забыли раз и навсегда о слове «авторский» — и задумались о слове «игра». Игру делают не для себя, это

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА

аксиома. Художники, пишущие картины «для себя», — дешевые лицемеры. Писатели, строчащие книги в стол (и лелеющие надежду, что их напечатают хотя бы после смерти), — тем более лицемеры! Человек, работающий для себя, должен быть последовательным, он просто обязан уничтожить результат работы после ее завершения. А уж если игра выпущена (и неважно, за деньги или бесплатно) — значит, ее делали для других. И именно тот самый автор, о котором мы забыли раз и навсегда, и обязан найти себе аудиторию, которую собирается осчастливить. Нашел — молодец, настоящий автор. Не нашел — жалкая, ничтожная личность (или коллектив), впустую потратившая свое и чужое время.

Вопрос о размерах этой аудитории, кстати, отдельный. Можно и нужно делать игры только для людей с IQ выше 180 (но бесплатно, увы — мало таких на свете, не окупится коммерческий релиз). И такая игра будет ничуть не менее авторской, чем тетрис, доступный любому.

***Петр Прохоренко:** «...в России есть разработчики, которые хотят делать авторские проекты, и есть игроки, которые хотят в них играть.»*

Любопытно то, как Петр воспринял дискуссию на dtf.ru и что именно говорили здесь разработчики, как российские, так и зарубежные. Ни один человек, который зарабатывает играми на жизнь (кроме самого Петра), который уже чего-то добился, который, собственнно, претендует на почетное звание Автора, не хочет делать игры «в стол», для маленькой аудитории, хотя и не возражает, если кто-то другой, где-то в счастливой стране, полной людей, не испытывающих потребности в еде, будет тратить свое время на создание невостребованного массами Шедевра.

Может быть, дело в том, что есть некая критическая масса пользователей, которая позволяет создавать игру хотя бы бесплатно (не говоря уже о прибыли), и эта масса достаточно велика, чтобы раз и навсегда сделать невозможными «авторские проекты» в понимании Петра? Может быть, Люди Думающие и Люди Ищущие сами выберут и найдут себе развлечения среди финансово прибыльных? Деньги, деньги, этот вечный вопрос всегда больно бил по лбу непризнанных гениев...

Нет, конечно же, всегда находились люди, которые зарабатывали деньги чем-то другим, а по ночам, при свете лучины, творили нетленку. И через пару сотен лет их творчество находили, вытаскивали на свет божий



Тим Шефер, «Grim Fandango»

и признавали несомненным шедевром. Одна засада: к играм это неприменимо. Если игра не «сыграла» в первые полгода, если не покатилась мощная волна коммерческого успеха от игрока к игроку, то через год о ней забудут навсегда, и никто не возьмется выкапывать и заново оценивать ее через двести лет. Другой вид искусства, другие способы оценки, все другое. Даже с братом-близнецом, кинематографом, игры уже почти не имеют ничего общего. Если «Броненосец «Потемкин» или чаплинские комедии все еще с успехом крутят по телевизору, и обычные, нормальные зрители получают от них почти столько же удовольствия, покупают их на DVD, относятся, как к «обычному» предмету искусства, то даже старина DOOM уже почти забыт, и чем дальше — тем меньше он кому-то нужен. Его даже нельзя по-человечески запустить на сегодняшней машине; и только его «трехмерные» версии, собранные фэнами, еще интересуют жалкие тысячи любителей шотгана, сохранивших верность с давних времен.

Поэтому наш гипотетический автор, если не будет заинтересован в коммерческом успехе своего творения, создаст бабочку-однодневку, не имеющую шансов не только стать родоначальницей жанра, но и просто быть увиденной и оцененной.

Если подойти с позиций математики, такая ситуация выглядит не очень радостно. Мы попали в область локального оптимума, нашли месторождение интересных потребителям игр, и деньги издателей сейчас служат для осторожного выпускания щупальцев-разведчиков в сравнительно безопасных направлениях. Но, вполне возможно, что оптимум только локальный, а где-то там, за горизонтом, за горами лежит совершенно новое месторождение чудес, в тысячу раз больше нынешнего, только оно слишком далеко, и никто не хочет так сильно рисковать. А все попытки пионеров-разведчиков получить финансирование на одиночный дальний поход встречают непонимание.

Да, так вполне может быть. Мы действительно загнали себя в некую ловушку. Но ключевая особенность в том, что она не вечная. Рано или поздно, когда действительно исчерпается наше месторождение и от нас отвернется аудитория, вот тут-то даже самые смелые проекты начнут получать финансирование, как в свое время получил его Колумб. Но для этого обязательно нужно дождаться, пройти через трудный и мрачный период выкапывания последних крошек инновации, похоронить в безвестности не один десяток описанных выше безымянных талантов, ушедших в свободный поиск без еды и воды (и даже нашедших свою золотую жилу, но не вернувшихся домой!). Раньше времени прорыв все равно не произойдет.

***Александр Лысковский:** «Рядом с автором должен быть не менее профессиональный и грамотный продюсер, который поможет облечь начальную идею в конкурентоспособный продукт.»*

Как много счастья было бы в этом мире, если бы рядом с каждым автором стоял такой человек! Автор, творящий для себя (и только для себя!), обречен стрелять вхолостую 99 раз из ста. Сколько людей в истории пропало для современников и потомков только потому, что их творческие потребности были направлены чуть-чуть не туда и плоды их творчества в итоге оказались интересны только им самим... Пожалуй, если рядом с автором есть продюсер — то настоящим «автором» являются уже двое. И такой Автор, талантливый, умный, но еще и понимающий, что нужно людям, имеет все шансы остаться в истории и в сердцах благодарных игроков.

ТЕМЫ КРУГЛОГО СТОЛА [1] ЧТО ЕСТЬ АИ | [2] АИ И АВТОР | [3] АИ И ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ | [4] АИ И БРЭНД | [5] АИ И АУДИТОРИЯ

вопрос 06 Ни в коем разе! Они — лучшие друзья, коллеги, нежно любящие и не менее нежно ненавидящие друг друга. У разработчика просто нет инструмента, чтобы оценить потенциал его игры. Он не знает цифр продаж (а если знает — не умеет делать из них грамотные выводы). Он не сможет пробиться со своим продуктом на полки магазинов (в руководстве которых сидят очень осторожные — и потому очень богатые — люди). И при этом так и норовит постоянно что-нибудь есть, пить, надевать и, как следствие, хочет денег. Ему жизненно необходим кто-то, способный заранее понять: есть в той самой авторской идее или реализации продаваемая составляющая или нет, и тем сэкономить годы труда и миллионы долларов.

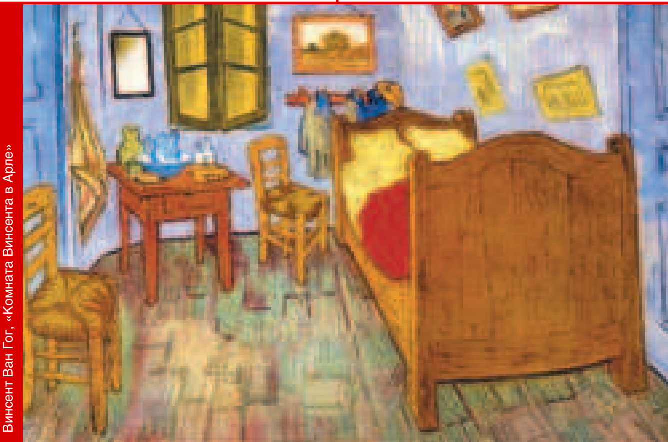
Хочет разработчик рискнуть? Да не вопрос — но своими собственными деньгами. В наши дни несложно сделать небольшую, не требующую заоблачных вложений игру (просто взяв займ под залог машины или квартиры) и торговать ею через Интернет. Если разработчик верит в то, что он способен выполнить работу маркетолога лучше профессионалов, что ж, как говорит нам поговорка, put your money where your mouth is. И, если игру подхватят на руки и понесут над толпой, издатели выстроятся в очередь перед дверью такого титана. Надеюсь, напоминать, что произошло после появления демо Serious Sam, не надо?

А помните историю рождения The Sims? Уилл Райт подготовил почву еще в 1993 году, но из четырех игр, которые были предложены руководству Maxis, именно «Симы» были отвергнуты сразу и бесповоротно. Но в 1999 году (шесть лет прошло!) то же самое руководство дало зеленый свет — и игра стала хитом. А что было бы в 1993-м? Как вы думаете? Я подозреваю, что рынок действительно не был тогда готов — слишком мало домохозяек сидело за компьютерами. И не родилась бы самая популярная игра всех времен, точнее, родилась бы — и умерла...

Люди, любите маркетологов, они ваши друзья. Творите так, чтобы ваши игры были нужны людям, — и к вам потянутся.

Петр Прохоренко: *«Создание авторской игры вообще совершенно перпендикулярный законам коммерции процесс. Это просто не может не восприниматься в штыки менеджментом.»*

Не соглашусь. Большинство успешных произведений искусства были заказаны и оплачены, и с самого начала предполагалось, что они будут выгодны их автору, а также выполнят ту функцию, ради которой за них платили деньги. И такая низменность («Мадонну» — за кусок хлеба?) ничуть им не повредила. Вообще, есть ощущение, что авторы и маркетологи — друзья навек. Ну в самом деле, почему с течением времени растет ценность произведений искусства, почему современники почти всегда недооценивают шедевры? Не потому ли, что эффект «наведенного качества» (мне, пожалуй, «Мадонна» не по душе, но раз тысячи знатоков утверждают, что это шедевр, наверное, они правы, а я чего-то не понимаю) проявляется только через десятилетия?


Винсент Ван Гог, «Комната Винсента в Арле»

вопрос 07 Коллектив — это база. Без коллектива невозможна не только авторская, но вообще никакая игра. Только группа талантливых людей может создать что-то достойное, и если среди них еще и пресловутый «автор» затешется — тут-то и успех не за горами. И не так уж важно, кто он и даже сколько их. Гораздо важнее, является ли он неотъемлемой частью команды, может ли добавить свою изюминку к огромному вкусному пирогу, сумеет ли организовать выпечку пирога, не будет ли пытаться переломить хребет игре и подмять ее под свои взгляды. Настоящий талант проявляется в том, чтобы из того, что есть, сотворить то, что нужно (пользователям).

А вот вторая часть — нужен ли коллективу автор — чуть забавнее: в конце концов, если у коллектива есть цель и эта цель — деньги, а не творчество и не радость пользователей, то можно и без авторов, просто группа профессионалов, не ищущая никакого успеха, кроме финансового. Прецеденты были, и я не вижу ничего зазорного в производстве жвачки в массовых масштабах.

вопрос 08 Безусловно, АИ — это обязательно игра с хорошими деньгами за ней. Просто потому, что для появления сколько-нибудь заметного «авторского компонента», глазури на торте, сначала надо сделать игру а) хорошей — качественной, продуманной, в меру интересной, б) хорошо продаваемой — иначе о ней никто не узнает и она ляжет в стол, так никого и не порадовав, в) выпущенной вовремя и в рамках бюджета.

Все аналогично ситуации с картинами, фильмами, книгами: безвестные шедевры, увы, никому особенно не интересны, а появление на свет того, что станет впоследствии культурным наследием, происходит почти всегда традиционным путем. Человек долго учится, набирается опыта, зарабатывает репутацию — и уже на этой базе получает заказ на создание чего-то большого, ценного, дорогого. И (при должном «маркетинге» со стороны искусствоведов и участников аукциона «Сотбис») через несколько веков мы получаем общепризнанный шедевр, репродукцию которого не стыдно повесить на стену каждому культурному человеку. У игр, правда, нескольких веков нет, и весь маркетинг укладывается в считанные месяцы, но остальное — точная копия.

Кстати, именно здесь и стоит поговорить о судьбе создателя, автора таких игр. Современный издатель — не просто «совместим ли?», но более чем совместим. Он кровно заинтересован в выпуске АИ, они приносят ему деньги и славу одновременно. Вы заметили идущую сейчас везде рекламу некоего нового фильма «от продюсеров некоего другого фильма» (уже вышедшего, понятно)? Вдумайтесь: не от авторов, режиссеров, художников, актеров — от продюсеров! Людей, которые, в общем и целом, принимают в создании фильма чисто номинальное участие и на «авторство» особо не претендуют. А уж настоящий автор, который «отметился» в предыдущем шедевре (и желательно не в одном

[6] АИ И МАРКЕТИНГ | [7] АВТОР И КОЛЛЕКТИВ | [8] АИ И БЮДЖЕТ | [9] АИ И ЖАНРЫ | [10] АИ И ТЕХНОЛОГИИ | [11] АИ И РОССИЯ/УКРАИНА

— Тарантино, Макги, Кармак, Мейер характерны именно серией успехов, пусть не всегда запредельных, но почти всегда ровных), превращается в икону, звезду, манящую и зовущую толпы пользователей, и именно с помощью громкого имени продвигаются не сериальные, но новые названия, без которых издатель стагнирует и умирает.

У автора и издателя есть общие интересы: им приходится, с необходимостью, работать вместе и на благо потребителя. Автор может и должен иногда, причем обдуманно, рисковать, а издатель — удерживать его от экспериментов, которые провалятся. И, вы не поверите, именно так все и происходит на самом деле. Не без исключений, конечно, — изредка и детей выплескивают вместе с водой, но существенно реже, чем хотелось бы верить «авторам», обиженным на жизнь.

Петр Прохоренко: *«То, что в мире больших денег правят бал блокбастеры и «манагерские овермайнды» вроде EA, еще не значит, что у других игр нет права на жизнь»*

Рискну показаться циником, но все равно спрошу: а есть ли у кого-то или чего-то неотъемлемое право на жизнь? Мать-природа убеждает нас в обратном каждый день: живут и размножаются те, кто нужен, кто ценен, кто хорошо приспособлен к окружающей среде. И компостные кучи шедевров, которые мы навсегда потеряли, попросту не заметив их создателей, лично меня несколько огорчают, но не кажутся такой уж большой трагедией. Не хотят отечественные публикаторы создавать экспериментальные студии с небольшой вероятностью успеха? Не верится, что западные издатели сделают это в ближайшем будущем? Так ведь есть же целых два отличных пути: либо ждать пассивно, набираясь опыта, изучая людей, оттачивая мастерство, либо творить уже сейчас, но на свои собственные деньги, спасибо Интернету за наше счастливое детство... Пораженческие настроения — не наш метод.

вопрос 09 Я думаю, жанры здесь строго перпендикулярны обсуждаемой теме, — это довольно искусственная штука, а уж в контексте авторства... Талант проявляется везде, где только происходит творчество, и жанр ему не помеха и не помощь.

вопрос 10 Вспомним, как все начиналось: игры были маленькими, поиск новых решений был дешев, но и покупателей, увы, было негусто. В таких условиях довольно быстро удалось вытащить крупными граблями все самые жирные куски. Так родились привычные нам жанры. А затем наступил... застой не застой, но некая стабильность. Простые решения больше не приносили той же отдачи. Что ж, развитие пошло по пути усложнения. Стало больше графической мощности — удалось показать более зрелищную и детальную картинку. Появились шустрые процессоры — начала потихоньку получаться физика. А от всего этого время от времени стали отклоняться осторожные веточки развития в те области, где раньше жизни не могло быть по определению. Кроме того, технологии пошли «в народ»: еще вчера для создания 3D-проекта нужно было быть Кармаком и иметь за плечами id Software, а сегодня 3D-игры (интересные, талантливые!) пишут фэны, бесплатно, зачастую даже в гордом одиночестве...

Общепризнанно талантливые Elasto Mania, Gish, Bridge Builder или BreakQuest (не говоря уже о Half-Life 2 или Black & White) не могли появиться на 486-м процессоре без 3D-ускорителя. Просто потому, что они — плоды перехода количества в качество. Сейчас именно постоянное развитие технологий приносит нам новые типы, классы, идеи игр, ничуть не тормозя производство старых. Поэтому и здесь тенденция «в нашу пользу». АИ живут технологиями, и в этом их сила.

вопрос 11 В России все чуть сложнее. Нет, конечно же, игроделие интернационально, и почти нигде нет такой же свободы, как в нашей любимой индустрии. Но специфика, увы, есть: для АИ нужен мощный коммерческий успех (иначе загнутся они, так и не попав к людям, не добившись той цели, к которой стремились). А это, в свою очередь, возможно только при постоянном потоке хороших игр средне-высокого качества, к которым автор и добавит свою изюминку («Мона Лиза», говорите, уникальна? А посмотрите, сколько талантливых живописцев творило в те времена! И именно из этого «субстрата» и выросли те гении, которых мы помним!). Просто в России слишком мало пока разработчиков, мало успехов, мало стабильности...

Но все это дело наживное. Я не знаю, кто именно будет нашей первой звездой, лениво дописывающей два нуля к сумме в контракте с Electronic Arts, не знаю, кто стал или станет народным кумиром, которого будут узнавать на улице и полюбят просто за то, что он творит для нас (и здесь оба указанных претендента, безусловно, имеют неплохие шансы), зато знаю, что чем дальше, тем больше таких будет. И это правильно. ◘



вверху Моддинг — вполне доступный способ самовыражения неприкаянных, диких авторов. **«Серп и молот»** (www.nival.ru/hs_ru) начался как любительский мод Silent Storm в исполнении «артели пахарей-затейников» Novik & Co, а теперь продюсируется самим «Нивалом», издается самой «1С» и, вполне вероятно, будет принят на Западе. Самостоятельно такую игру «Нивал» никогда бы не сделал — слишком рискованно.

Глава 4: Туманное будущее

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ Корпя над материалом, который вы сейчас так небрежно, по диагонали, пролистываете, мы с коллегами составили список кандидатов в АИ, разбив его по годам. И как бы нам ни хотелось это признавать, список этот с каждым годом все меньше, а вопросительные знаки напротив отдельных кандидатов все удивленнее.

Прошлого не вернуть. Мультиплатформенные развлечения новейшего времени будут еще роскошнее и еще дороже; для всех сразу и ни для кого в отдельности. «Мир делает игры для целого мира», — отчеканит г-н Орловский. Между тем автор — если ему есть что сказать — непременно найдет способ выбраться из кучи глянцевого мусора на поверхность и протянуть тебе руку.

Или улыбнуться.

Или показать «фак».

Неважно.

Олег Хажинский.

илья стремовский

ОБ авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
Рядовой запаса российской армии. Благодаря достижениям современной науки службу проходил в ключевые моменты Второй мировой войны. По результатам призван на сверхсрочную по контракту. Исторический период несения службы — тот же.

Привычная война

Согласно современному закону о воинской обязанности, срочная служба в армии продолжается два года и девять месяцев. Я на войне уже более трех лет. Получается, остался на сверхсрочную. Никогда не стремившийся приобщиться к армейской стороне жизни, оказался накрепко связанным с ней по долгу службы гражданской. Не так давно страна отметила очередной гендерный красный-день-календаря, и, наверное, впервые я ощутил к нему причастность. И грядущий юбилей Победы будет для меня почти что профессиональным праздником.

ЗАПИСКИ СТАРОСЛУЖАЩЕГО

Караул устал. Публика притомилась. Количество игр про войну не поддается исчислению. Задействованы все жанры и платформы. Повсюду мы сражаемся против полчищ фашистов типовых, и иногда задаешься вопросом: а нужно ли это кому-нибудь? Разные игры от разных издателей конкурируют в этой нише. Когда-то пустая, теперь она заполнена до краев, и присутствие в ней отныне не может считаться конкурентным преимуществом ни для кого на рынке. Вместе с тем ни один публикатор, кажется, не может позволить себе не выпустить игру на тему Второй мировой... Судьба распорядилась так, что я, сугубо мирный по природе человек, постоянно подвергаюсь бомбардировке военной тематикой. На боевом посту — «Блицкриг» номер два; в свободное время — въедливое наблюдение за очередными играми конкурентов на ту же тематику. Хотел бы я, чтобы в один прекрасный день Самый Главный в Мире по Играм запретил выпускать продукты на эту тему? Иногда. Особенно после очередной бесславной гибели в проклятом особняке из United Offensive. В такие моменты я бросаю клавиатуру и, уподобляясь обычному low tech-обывателю, упираю взгляд в телеэкран. Где в который уж раз показывают «Перл-Харбор». С удивлением задерживаюсь. Странное ощущение, будто кто-то подкрутил резкость у моего телевизора. В первый раз я смотрел фильм в кинотеатре, исключительно ради спецэффектов, а после много раз от нечего делать, на самых разных устройствах, но никогда не замечал деталей, которые нынче буквально выскакивают на меня. Вот герой ведет воздушный бой над берегами Англии, и всегда равнодушный к технике мозг не спросясь начинает подсказывать названия самолетов, особен-

Дважды двойное «вэ» два









сверху вниз Плохой, Хороший и Плохой-по-другому в сеттинге WWII.

ности вооружения и тактические возможности машин. Другая сцена — налет японцев. Прежнее стадо самолетов на фоне красивых гавайских пейзажей теперь распадается на знакомые силуэты японских истребителей и бомбардировщиков. Тонет «Аризона», и глаз придирчиво сравнивает кино с исторической фотографией, сделанной после нападения, а внутренний голос подсказывает, что в этот момент японцы столь же безжалостно утюжат аэродром «Кларк Филд», уничтожая основные силы бомбардировочной авиации Штатов. Рейд Дулитла — и вспоминаются собственные метания по бомбардировщику в United Offensive. Летчиков награждает президент. Переводчик: «...удостоены высшей награды...». Мозг: «...а вешают «Летный крест». Странно, кажется, высшая все-таки Medal of Honor...»

Другое кино, другие актеры, из динамиков звучат выстрелы и взрывы. Ухо безошибочно узнает «Спрингфильд» — глухие хлопки и «дзиньк» отлетевшей обоймы. Совсем иначе тарахтят «томпсоны», и, конечно, плавный маслянистый рокот MG-34. Чувствуешь себя как дома.

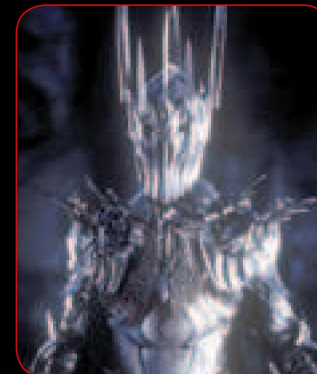
ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

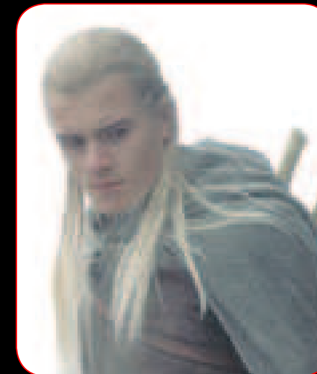
Только не подумайте, что я вдруг превратился в знатока военной истории, эксперта. Военные консультанты, с которыми приходится работать, как всегда, просто шокируют глубиной своих познаний. Тем не менее я действительно стал ориентироваться во Второй мировой куда увереннее. И мои знания — это знания очевидца, а не историка. Обычно я не помню точного боезапаса, дальности стрельбы и калибра, зато знаю, какое оружие предпочел бы иметь в бою и почему. Помню все полученные в виртуальных сражениях награды и легко выстрою их по значимости. Когда встречается упоминание о Курске или Харькове, мне, как ни дико это звучит, есть что вспомнить. Да, конечно, воспоминания эти не имеют ничего общего с реальными событиями, но мертвые прежде названия сражений и боевых машин наполнились для меня жизнью...

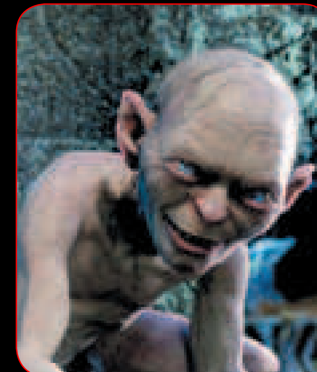
А вы говорите, кино. Куда ему! С каждой новой игрой этой жизни все прибавляется и прибавляется. В ряд с одними деталями становятся другие; одни и те же события показываются с разных сторон и складываются в общую картину. Это как родной город, прогулки по улицам которого сливаются в единый знакомый образ.

Не станем рассуждать о пользе КИ для изучения военной истории. Виртуальные туры в гущу исторических событий нам еще предстоят, давайте поразмышляем вот о чем. Что заставляет разработчиков мусолить тему Второй мировой, а игроков снова и снова голосовать американским рублем за продолжение банкета? Вторая мировая — не игровой процесс, не сюжетный ход, даже не стиль. Это миф. Живописный фон, на котором разворачиваются события и который задает систему координат для всего происходящего в игре. По-английски это называется setting, то есть то окружение, в котором протекают все изображаемые события. Среда, которая определяет границы нормального и допустимого, какие предметы и явления могут встретиться игроку на его пути в виртуальном мире и то, как эти предметы между собой связаны. Что в конкретной вселенной хорошо, а что плохо, какие последствия будет иметь тот или иной поступок...

Чтобы передать всю эту информацию, сеттинг должен быть, с одной стороны, очень хорошо проработан, а с другой — прекрасно знаком целевой аудитории. Если посчитать, то, несмотря на, казалось бы, неограниченные возможности для фантазии, успешных тем в разработке игр используется не так много. Это она, Вторая мировая, которую лишь недавно отошедшая от вьетнамского синдрома Америка смогла принять в качестве сеттинга. Конечно, фэнтези (стараниями дедушки Толкиена). Научная фантастика, живописующая Будущее на фоне разнообразных Космических Кораблей. Вещь в себе по имени «Звездные войны», Гарри Поттер и др. редкие представители частных авторских сеттингов. Что еще? Дикий Запад, древний мир, соперничающий поназойливости со Второй мировой... Практически все! Впрочем, есть еще один «антураж», одной левой нокаутирующий все перечисленные сеттинги. Современная жизнь. Приукрашенная по голливудским стандартам, но знакомая до боли современность а-ля вечерний выпуск новостей.







сверху вниз Сеттинг новый, а роли те же.

ДОМАШНИЙ ФРОНТ

А ведь сколько всего можно было бы придумать! И попытки такие делались неоднократно. В свое время каждый начинающий девелопер пытался проявить оригинальность именно в создании сеттинга. Игрок попадал в новый мир и, прежде чем приступить к игре, должен был долгое время разбираться с тем, куда его, собственно, занесло. А заносило, надо сказать, всякий раз в иные края, но их родовой одинаковости это, увы, не отменяло. Вспомните любой шутер из абстрактного футуристического сеттинга. В каждом приходится объяснять, почему Плохие в игре оказались плохими и ради чего мы воюем с ними. И объяснения эти чаще всего неубедительны и надоедливы, поэтому наша любимая Вторая мировая в данном вопросе выглядит чуть ли не откровением. Прижившиеся сеттинги, пришедшие к нам из игровой древности, можно пересчитать по пальцам. Самый успешный, наверное, MYST. Куда больше «просто хороших игр», которые оригинальничали в чем угодно, только не в сеттинге. Наоборот, использовали его преимущества себе во благо и чуть-чуть доводили под свои нужды, если требовалось... В чем же ценность сеттинга для игрока? То, что любой сеттинг эксплуатируется как только возможно, не следствие лени или нерадивости авторов и сценаристов, ведь если игроки к сеттингам равнодушны, то и следовать им никто не будет. Есть мнение, что игра — это жизнь, из которой были убраны нелогичные места. Так вот, сеттинг делает именно это: берет реальную жизнь, возможно, заменяет детали, но так, чтобы прототип был безусловно узнаваем, и очень четко задает взаимосвязи между всеми элементами, которые встречаются. Очень простой тест. Можете ли вы сказать, что происходит за границами экрана? В хорошо построенном сеттинге вы сделаете это без труда. Пример: два слова — «Вторая мировая» — дают четкий ответ на следующие вопросы: когда, кто, каким оружием, ради чего. Добавляем еще одно — «Нормандия», — и уже можно не уточнять, какой год на дворе; «кто и когда» ясно предельно; кроме того, мы также знаем, что было до и что будет после. Если же сказать «Тихий океан», то мгновенно сменятся краски, послышится японская речь, небо заполнят белые самолеты с красными кругами. То же самое с сеттинг-конкурентами: в любом произведении по «Звездным войнам» вы будете знать, какие события какого фильма или книги происходят до, во время и после разворачивающихся перед вами картин.

Сеттинг позволяет предугадать, что произойдет в следующую секунду. Если на одной дорожке встретятся советский и немецкий солдаты, дальнейшее развитие событий понятно без объяснений. Если же они вместо «нормальной реакции» станут брататься, то на это должна быть неимоверно веская причина, такая, на которой будет держаться весь сюжет. Именно поэтому каждая новая игра, которая бережно относится к выбранному сеттингу, добавляет нечто свое в его железобетонность, заполняет пустоты, в силу чего с каждым разом игрок чувствует себя все роднее и роднее. Вот почему «современность» лидирует по всем статьям. На фундаменте, отлитом из менталитета игроков и киношной арматуры, можно строить игру любого жанра и направления. Если каноны сеттинга соблюдены, игроки воспримут новый опус как старого знакомого.

И в этом-то и состоит основная ценность даной мифологии для игрового процесса. Она использует ожидания аудитории, присоединяется к ним и тем самым делает события, даже самые невероятные, более достоверными. Игрок не тратит силы и время, чтобы освоить новое пространство, погружение происходит мгновенно. Это как в детстве: прятки в своем дворе куда приятнее, чем в соседском, — сразу знаешь, куда бежать и где искать.







сверху вниз Наша жизнь не исключение.

МИФ НАПРОКАТ

Как же пользоваться феноменом сеттинга для достижения славы и богатства? Подход одинаковый что для игр, что для кино, что для анекдотов. Определите целевую аудиторию. Потом познакомьтесь с мифологией этой аудитории: на каких сказках она росла, какие фильмы смотрела в детстве-юности, какие предпочитает смотреть сейчас. Не пытайтесь пробиться через культурный барьер! Поговорка про уставы и монастыри как раз об этом. Скорее всего, выбор окажется невеликим: либо традиционная античная мифология, либо повседневность, либо повседневность с небольшим изменением, либо какая-то смесь. Конечно, можно проникнуть в один из вышеперечисленных сеттингов, тогда будьте готовы к обвинениям в банальности и низкой отдаче.

Пытаться создавать оригинальный мир можно и должно лишь при полной уверенности в своих силах. История искусств знает не так уж много мифотворцев, сумевших сотворить альтернативную реальность, понятную большинству людей. До того как литература стала авторским искусством, это удавалось только народному творчеству, из которого, к слову, другие виды творчества до сих пор черпают вдохновение.

Хотите встать в ряд с Великими? — Делайте, как они: возьмите успешный сеттинг, поменяйте в нем одну-единственную деталь, восстановите нарушенные логические связи, после чего жестко придерживайтесь полученной реальности. Если повезет, люди к вам потянутся. Если же роль демиурга не прельщает, возьмите готовое. Двумя словами «воюем с фрицами» очертите волшебное игровое пространство. Вас поймут. И в этой стандартной раме создайте свой холст. Только пусть ваше творение оценят не за вычурную раму, а за тонкий вкус и мастерство исполнения, ОК?

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы

РАЗБОРЫ



жанр **Трехмерная депрессия**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
руководитель **Николай Дыбовский**
главный программист **Алексей Бахвалов**
арт-директор **Ein** | композитор **Андриеш Гандрабур**
разработка **Ice-pick Lodge**
издание **«Бука»**
дата релиза **2 квартал 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 384 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

игра 01

«МОР. УТОПИЯ»
(альфа-версия)

МАША АРИМАНОВА

В петле

Депрессия моя. — Карабин и любовь к человеку. — Последний поезд. — Нет плохих. — Прикосновение. — Просим никого не винить.

«Мор. Утопия» (www.pathologic-game.com) — скорее агрессивная концепция, нежели компьютерное развлечение. Авторы (о которых значительно позже) взяли самые НЕИНТЕРЕСНЫЕ черты РПГ, квеста и симулятора человека и создали из них жуткого межжанрового Франкенштейна. Играть в финальную версию «Мора» будет, наверное, можно, но занятие это окажется весьма непростым и чрезвычайно болезненным. Наверное.

«Мор» неказист, как глобальная ролевая игра, озадачивающая себя симуляцией народов, империй и континентов. Это при том, что действие разворачивается в маленьком уездном городке (построенном в модном стиле «фэнтези с железной дорогой»). Экстерьеры чрезвычайно схематичны (от разглядывания Термитника на карте и прогулки по живому Термитнику получаешь равное удовольствие). Интерьеры хороши, но простоваты, как в низкобюджетных трехмерных квестах.

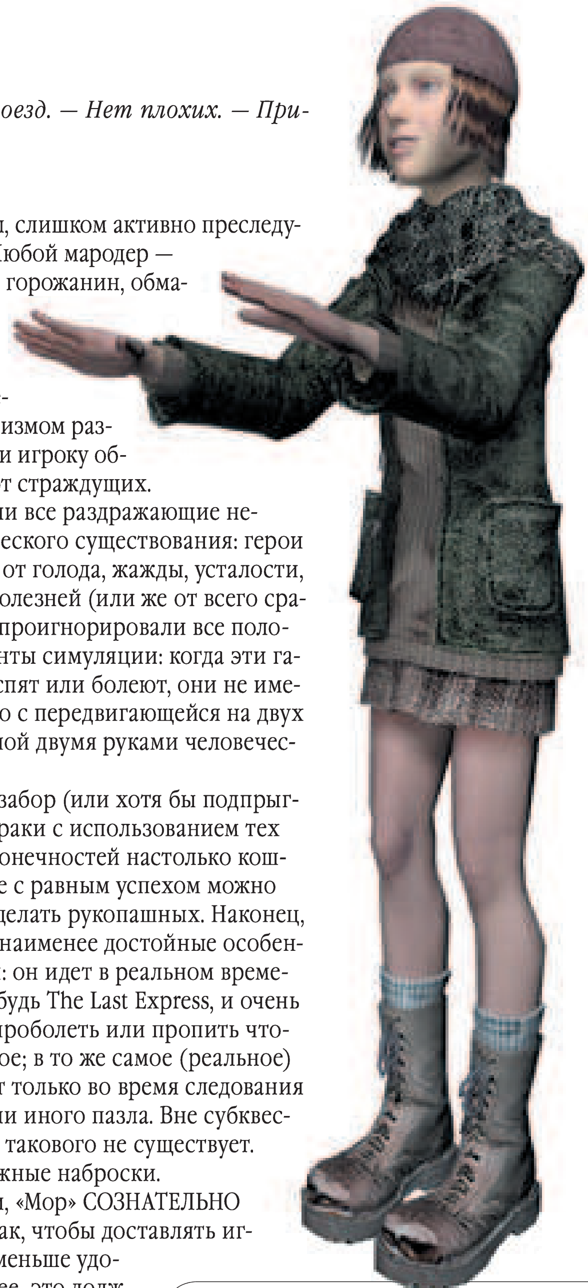
И те (экстерьеры), и другие (интерьеры) вообще никак не украшены. Ни тебе подмигивания окон, ни игры света на водной глади... Авторы считают, что суетные спецэффекты отвлекали бы игроков от депрессии. А в «Море» игроков нельзя отвлекать от депрессии! Сумрачная концепция не позволяет.

«Мор» лишен всего того, ради чего играют в РПГ: развития персонажа, нормальной боевой системы, возможности потратить деньги не на «еду, воду, медикаменты», а на хорошо декорированный домик в пригороде и разные сомнительные удовольствия (из «прожиганий жизни» доступны лишь крысиные бега). Зато в нем присутствует все то, за что РПГ терпеть не могут: обуянные манией величия центральные NPC, а также абсолютно проходные NPC со сложной судьбой. Что может быть отвратительнее, чем возомнившее о себе пушечное мясо! Любой агрессор в «Море» на самом деле несчастная жертва чумы, слишком активно преследующая целителя. Любой мародер — простой честный горожанин, обманутый ложными слухами. Смотреть противно! Хорошо, что переполняемые гуманизмом разработчики выдали игроку обрез. Отбиваться от страждущих.

Авторы сохранили все раздражающие неудобства человеческого существования: герои «Мора» страдают от голода, жажды, усталости, недосыпания и болезней (или же от всего сразу). Но при этом проигнорировали все положительные моменты симуляции: когда эти гады не голодают, спят или болеют, они не имеют ничего общего с передвигающейся на двух ногах и наделенной двумя руками человеческой особью!

Перелезть через забор (или хотя бы подпрыгнуть) не могут. Драки с использованием тех самых верхних конечностей настолько кошмарны, что в игре с равным успехом можно было вообще не делать рукопашных. Наконец, «Мору» присущи наименее достойные особенности адвенчуры: он идет в реальном времени, как какой-нибудь The Last Express, и очень легко проспать, проболеть или пропить что-нибудь интересное; в то же самое (реальное) время игра живет только во время следования по линии того или иного пазла. Вне субквестов геймплея как такового не существует. Есть лишь небрежные наброски.

Другими словами, «Мор» СОЗНАТЕЛЬНО спроектирован так, чтобы доставлять игроку как можно меньше удовольствия. По идее, это должно компенсироваться полной неклассифицируемостью игрового процесса. «Нет, это не РПГ!» — возмущенно заявят



«Мор. Утопия» — игра для людей, холящих и лелеющих свой комплекс неполноценности.



ролевики. «Никакой не квест!» — истерично взвизгнут любители адвенчур. «Ружье поздно дают!» — посетуют поклонники приключений Вина Дизеля в космической тюрьме Бучер-Бэй.

Одолев альфа-версию (внимание: это «альфа»! Поэтому, пожалуйста, делите все-все сказанное на 2. Или даже на 3. Ибо все еще может... может ли?) «Мора» за Бакалавра и Потрошителя, проведя изрядное количество времени в шкуре Самозванки (есть вопросы! По концовкам, по Многограннику, вирусологии и жертвоприношениям! Но это, наверное, потом?), могу поставить следующий сугубо предварительный диагноз: жанр «Мора» назвать все-таки можно. Это неудачная попытка доведения до самоубийства. А теперь о положительных моментах. На самом деле с NPC сражаться не надо.

«Плохих парней» (и доберманов) в «Море» нет. Главный враг любого из трех героев — эпидемия. И дня не пройдет, чтобы какой-нибудь квартал не оцепили, а на домах не вывесили жизнерадостные черные флаги. Есть даже специальный оптический прибор, через который Песчаной Язвой можно любоваться в ее, так сказать, первозданном виде. Гораздо полезнее жгутов и пакетов первой помощи оказываются антибиотики, антисептики и анальгетики. Все остальное, вообще говоря, либо подлежит немедленному съедению и выпиванию, либо просто засоряет инвентарь.

Первый сюжет «Мора», история Бакалавра, эксплуатирует классическую детективную загадку с политической подоплекой. Даниил Данковский очень напоминает Вильгельма Баскервильского. Второй, о Потрошителе, ближе всего к традиционной РПГ. Душа радуется, когда Артемий Бурах, профессиональный гадатель по внутренностям, деловито освобождает поверженных врагов от почек, печени и сердца, дабы сотворить из всего этого ливера полезные снадобья.

Самый запутанный рассказ, о Самозванке, ныряет в совсем уж мистические и магические глубины. Милая девочка Клара лечит наложением рук, их же прикосновением убивает, а также подвергает гипнозу нестойких граждан. Впрочем, сколько рук ни налагай, сколько ни практикуй нетрадиционные методы борьбы с Язвой, в конце все равно все сведется к мятежу и стрельбе из пушки по Многограннику. Каждый герой прекрасно осведомлен о существовании двух других персонажей, общается с ними по нескольку раз на дню, берет от них квесты, строит им козни, и в результате все три истории разнятся не так уж сильно. В «Море» не три сюжета, но три перспективы.

«Мор» — дебютная игра студии Ice-pick Lodge (www.ice-pick.com). Она построена на домотканном движке (разработанном с нуля Айратом Закировым и Алексеем Бахваловым), в ней очень приличная музыка и диалоги. Последние, при всей их тяжелой стилизации под «фэнтези с железной дорогой», куда более удобоваримы, чем, допустим, беседы в KOTOR2.

«Мор» в руках издателя, студия уже бросила себя на разработку сюрреалистической игры ужасов под названием «Разбитое стекло» и нового безжанрового долгостроя на самодельном движке...

Тем временем первую работу Ice-pick Lodge довольно-таки интересно исследовать (скорее даже препарировать), но совсем неинтересно употреблять в духовную пищу. Это не игра, это кунсткамера с неплохой литературной основой. Вивисекция жанров, бесчеловечный эксперимент. Вещь, безусловно, оригинальная (хотя чувствуется сильнейшее влияние Planescape: Torment), любопытная (в чем-то даже феноменальная), но это любопытство того же характера, что возникает в биологическом классе во время торжественного вскрытия маленькой холодной лягушки.

Даже такой важный параметр, как «Репутация», не несет в «Море» никакой положительной нагрузки. Когда репутация хорошая, ее незаметно. Когда плохая, торговцы воротят нос и приходят молодые люди в кожаных куртках.

УДЕТЕРОНЫ: ЯСНО О ЯСНОМ

В Л А Д И М И Р Б У Р И Ч

* * *
Я иду за водой
и о дно моего ведра
головами бьются ромашки

* * *
Смотрел на нее —
не видел

видел солнце
выпрыгнувшее из моря

ветку пальмы
плывущую по волнам

берег

Смотрел на нее —
не видел

видел мамин халат на веревке

себя
купаемого в корыте

Увидел

Внезапно распалась

голова
туловище
руки
ноги

* * *
Человечество
непотопляемое судно

Четыре миллиарда
отсеков
надежды

* * *
Запах «Шипра» на морозе —
армия

Запах первых огурцов и первых
хлопьев снега —
запах счастья

Запах губ накрашенных —
запах школьной парты

Запах типографской краски —
запах существа явлений —
запах мысли

20 СЕКУНД
(я не кинозвезда
не будут
расклеивать по улицам мои портреты

а впрочем
разве можно мерить славу
рулонами малеванных афиш?

моя заслуга в том
что я заметил сходство
между клопом-солдатиком
и тотемом индейцев

что сосны в роще возле полигона
напоминают елки на ходулях

и что увидев в прорези прицела



мишень
смотрю
и не завидую ее бессмертию

остановив дыхание в восторге...
а может быть это совет сержанта?)

В Ы С Т Р Е Л

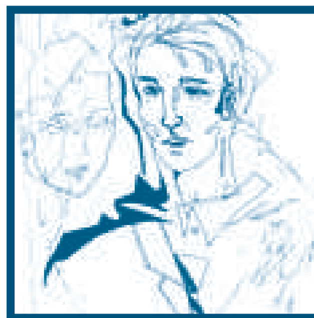
ИЗУЧЕНИЕ ПРИЕМОВ
Этот охотится за удачей
петляя за ней на машине
обставляя телефонными звонками
спрессовывая ее
сгущая
чтоб в итоге
загнать
в узкую лузу
рта
или
чтобы она касалась
тела
текла по телу

Тот
как будто бы
поступает иначе
добывая
зверю — мясо
страху — крепкий дом со ставнями
на окнах
тщеславию — свежий номер журнала
с портретом
инстинкту отцовства — большеглазого
сына

ч т о б ы

высвободившись
откупившись
встать во весь рост во Вселенском
Гайд-парке
и крикнуть

беззвучными губами



* * *
Бабочка —
договор о красоте
имеющий равную силу
на обоих крылышках

АРМСТРОНГ
Черный архангел
возвестивший конец Арфы

Прометей
прикованный к трубе

* * *
Ледник
Римской империи
отступая
оставил в долинах Европы
валуны изваяний

Они стоят
в центре скверов
среди астр и петуний

Запоздалое признание
варварских народов

МИГРАЦИЯ
Каждой весной устремляются к югу
превратиться на время в земноводных

переместить с места на место
несколько галек

погрузиться в зеленую воду
с привкусом смерти

С наступлением похолодания
откочевывают на север
откладывать яйца воспоминаний

* * *
Самолет прошел в темноте
наступая спящим на грудь

* * *
У картины квадратный скелет
и холщовое тело

картина стоит на мольберте
как лыжница на привале

картина на выставке —
безумная альпинистка
берущая отвесную стену

татуированная колдунья
повешенная
для устрашения сограждан

ПАМЯТНИКИ
Шар — памятник богу
Эллипсоиды — памятники пророкам
Тетраэдр — кубистический памятник
Шару

Луна — памятник Солнцу в гипсе
Солнце — памятник Луне в бронзе

Стол — памятник устойчивости
Стул — памятник усидчивости
Сыр — памятник газированной воде
Сосуды — памятники содержимому
по способу отрицательного объема

Памятник Петру I — памятник
«прадеду от правнука»

Все мы —
живые памятники своему роду

Памятники
Шар — памятник богу

игра 02

жанр **Фальшиво-командный FPS**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также выйдет на Xbox**
разработка/издание **LucasArts**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (демо-версия)

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Стеклянный, оловянный, деревянный

Нервная работа. — Что больше? — Республиканская коммуналка. — Угнетенные дизайном. — Командные прелести. — Силовые проделки. — Миллион и одна накладка.



Нельзя, нельзя и еще раз нельзя делать собственной игре такое крупное медвежье. Превалирующую часть своего суточного цикла среднестатистический шелкопер находится в жидком амебообразном анабиозе, он прекраснодушен, всеблаг и всепрощающ. Но если сквозь укрывающие критикочувствительный мозг дымные вуали вдруг доходит известие об игре, в которой «более четырнадцати оригинальных уровней упакованы в три боевые кампании, на протяжении которых вы встретите с десяток брутальных оппортунистов, чтобы истребить их с помощью дюжины смертельно опасных видов оружия», то это мирное травоядное, плоский зуб пера и симпатических чернил, просто звереет, звереет, звереет! И становится неприятной мерзопакостной тварью почище дремлющего гиганта американской армии. Он начинает сосредоточенно считать. Сравнивать и считать. И сравнивать. «Более четырнадцати» — это пятнадцать? А как (объясните на пальцах) отколоть десяток фрагов из двенадцати стволов? Десять пишем, два откладываем на сиквел? И что делать, если ты, погрузившись в нищенскую демонстрационную, уже уговорил обещанный НА ВСЕ десяток сатрапов, палачей, душегубов, а они, чуждые скиллу «устный счет пиар-отдела», все прут, и прут, и прут межгалактической звездно-воинской свиньей?..

Очень нервная работа, да. Да, да, да.

На ощупь Star Wars: Republic Commando (www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando; для друзей арифметики просто SWRC) чуть превосходит собственные вербальные описания. От FPS, к которому применили рекламный план «Предсмертный бред учителя математики», все-таки принято ожидать недвусмысленную кридовщину, но SWRC, хоть и отхаркивает зеленоватой липкой слюной в визор дисплея, в остальном ведет себя как приличный консольный клон без ярко выраженных дурных привычек и мании величия. Каковым имеет честь быть.

В рамках программы сдерживания количества полигонов на экране игровые уровни нечеловечески компактны. Лицезреть открытую площадку размером с тюремный дворик — большая удача, ведь все остальное время космический клон-спецназ проводит в обществе «более пяти» прямоугольных поверхностей маскировочного мышиного цвета. Больше всего игра похожа на увеселительный тур по питерской коммуналке: пройдя серию из (более) двадцати восьми виражей вокруг туалета, проткнув маршрутом более шестнадцати грязноватых серых каморок, отворив настежь более тридцати и на-

сильственно взломав еще более пяти дверей, мы наконец оказываемся у крохотного окошечка в стене, через которое открывается замечательный вид на входную дверь и ванную комнату этажом ниже, где печально известный на



весь Эпизод Третий генерал Гривиос вершит что-то нарицательно порицательное и очевидно нечистоплотное.

Выпрямиться и расправить плечи в Republic Commando невозможно. Какая-то угловатая и очень нескладная, игра создает ощущение дискомфорта. Нарочно? От кло(у)новского визора, явно осложняющего взгляд на окружающий мир, к слишком широкой прорези прицела (попадаю? нет? неочевидно — жертвы не реагируют на ранения), к непереносимой способности братьев-коммандос и сложноотличимых от них супостатов сбиваться в неаппетитную Джомолунгму одинаковых текстур, к невыразительной бедняцкой анонимности помещений, к очаровательной тупости всех более-десяти-врагов...

Местные вуки превосходят габаритами все мыслимые рамки приличий. Или отряд коммандос «Дельта» укомплектован выводком карликовых таежных клонов?

Игра Republic Commando задумывалась как командный шутер — и некоторый идейный портфель здесь действительно присутствует. Распространяться о глупости и неповоротливости со-республиканцев по оружию бессмысленно — обрести золотое сечение между эффективностью и услужливостью FPS-ботам еще только предстоит. Зато интересно обыгрывается утеря жизненных потенций на поле брани. Павшего бойца можно вернуть в строй, было бы время. Пока один из коммандос-квартета остается на ногах — даже если это не вы-мы-ты-я-командир, — с загрузкой спасенной игры можно повременить. И вот что интересно: уложенный на пол лидер группы, плавая в собственном соку, волен приказать NPC-подчиненным попытаться немедленно поднять себя на ноги, а не захочет — оставит прежние приказы в силе и будет ждать окончания драки. Со своей стороны, боты огрызаются и лезть с бакта-аптекой к простертому ниц командиру под массированным огнем не спешат. Перепрыгивать из личности в личность, на манер Tom Clancy's Ghost Recon, разумеется, запрещено.

По большей части AI-напарники держутся сами по себе: не слишком победно, но и не чересчур пассивно. В отличие от выводка шутеров «с налетом командности» (Brothers in Arms и Ко), звездно-воинский алгоритм отрядного менеджмента беззастенчиво консолизирован. Все измышленные дизайнерами приказы подчиненным заранее расставлены на карте и отмечены специальными курсорочувствительными крестиками. Стоит рассеянно махнуть мышью по экрану, как вы, еще не знающий о снайперской засаде за углом, отметите прекрасное место, откуда вражеских василиев зайцевых можно забросать гранатами. Проделки Силы? Если хотите. Но, скорее, дизайнерское нежелание хотя бы на йоту прикрыть подмену командного искусственного интеллекта наглыми сальными скриптами. Методично кликать по заманчиво искрящим баррикадам, бочкам и ящикам даже как-то неловко: чувствуется авторская ориентация на коэффициент умственного ниже дошкольного. Зато возможность поручить взлом консоли или закладку взрывчатки подчиненному, одновременно занимаясь спасением последнего от яростных сантиментов оппозиции, очень даже симпатична.

Ощущения противоречивы. Коммандос умело, не без изящества пользуются меблированными особенностями уровня, но, черт подери, из своих укрытий они никого и не убивают! Искусственному интеллекту ничего не стоит красиво отправить на землю зарвавшегося инопланетного гада ударом закованной в доспехи ноги — но почему он затем совершает контрольный выстрел прямо в голый пол в паре метров от головы поверженного? Последний, кстати, послушно отдает концы от нанесенного бетону ущерба! Миллион накладок вкупе с характерной серой угрюмостью Xbox-текстур и дилетантской камерностью разыгрываемого действия пока не оставляют места для восторгов.

Слишком грубо. Слишком нелепо. Слишком деревянно. Релиз — через месяц. Точим зюбы.

игра 03

жанр **Пропагандистская стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
разработка **Eugen Systems**
издание **Atari**
дата релиза **15 марта 2005 г.**

ACT OF WAR: DIRECT ACTION (демо-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Время собирать клюкву

Мир будущего? — Война будущего. — Разбомби хиппи! — Зеленый сок из террористов. — Небесный генерал. — Totally kicks ass.

Разумеется, вы уже видели это демо (см. мартовский .EXE DVD) и с легкостью прошли его (невзирая на то, что не загружаются «савочки»), до самой гадской стелс-фабрики. Да, мне тоже понравилось: красиво, взрывы густые и жирные, вертолеты перед крушением срываются в штопор, в доме, обстрелянном танком (или как там называется эта двустволка на гусеницах?), занимается и не утихает вулканический рубиновый пожар. Очень скоро нас ждет интересная игра; в разных местах оригинальная, так сказать. Дело не столько в пресловутой «динамичности», когда с энергией т.н. «аниматоров» (массовиков-затейников) нас протаскивают по сюжету с телевизионными интермедиями (CNN style!), которые вместе с межмиссионными заставками складываются в часовой фильм категории straight to video («дешево и сердито») производства SWAT Films из г. Торонто. Содержание динамичных flicks веселит до икоты, вот что. Сначала атака на Сан-Франциско, не хватает только «бегущей строки»: «Most of 1,200 civilian casualties are faggots and Democrats. Berkeley wiped off». Потом президент-трусишка отзывает U.S. out of everywhere, и — бинго! — на сцену выходим мы, участники незаконного вооруженного формирования Task Force Talon, крутые, как пасхальные яички: осуществляем (пока от имени US of A) военные операции на территории независимого государства Египет, не спросившись у местного правительства (гордость не позволяет?). И это все о нем, о Дэйле Брауне (Dale Brown), чья омонимичная игре книга (которая totally kicks ass, по мнению Алекси Ле Дрессей (Alexis Le Dressay), главного дизайнера Act of War) выйдет одновременно с ней, с игрой. Том Клэнси по сравнению с Брауном — гуманист, пацифист и даже интеллектуал. Догадались? Это я про инновации Act of War в области геймплея. Конечно, враги в качестве ресурса — это ново, это расчудесно; апгрейд в пристройке к баракам мы изучаем замечательный — после него большее число подстреленных противников-бородачей не мрет, а получает тяжелые ранения; и можно собирать урожай, вязать снопы наручниками. Один враг — пятьсот зеленых; bounty перекрывает затраты на производство одной пехотной единицы личного состава. Перестрелка в игре воспринимается по-новому, так как своих раненых (ковыляющих предельно жалостно) нужно успевать обрабатывать медицинским вертолетиком, а то кто его знает, сколько получает за каждое левое ухо противник. Забота о раненых, рыцарская «милость к падшим» (на колени, руки за голову) — это трогательно, но как, интересно, удается получить при захвате террориста еще 250 зеленых с его банковского счета (это еще один апгрейд)?! Воображению представляются негуманные методы воздействия; у пленного также можно выведать разведданные (открыть участок карты на короткое время), после чего узник пропадает. Ась? Посмотрим, не будет ли в полной версии пыточной камеры (давить juice), как в Абу-Грейб, и студии для производства хоум-порно и snuff movies.



Act of War, в отличие от некоторых, не заставляет игрока убивать всех засевших в сооружении, прежде чем запустить внутрь своих зольдатен. Можно войти в дверь дома или вскарабкаться по лестнице на вышку и решить проблему быстро-быстро.

А вот отставной генерал на действительной Atari-службе Барри Маккэффри (Barry McCaffrey) считает игру воплощением американских ценностей (ага, там на интерфейсной панели еще лысый орел прикручен для тех, кого сразу не проняло)...
Достопочтенный офицер и джентльмен также полагает, что разработчики досконально изучили все стороны нетрадиционного (unconventional) способа ведения войны. Это чистая правда, так как мы ведем красочным покрывалом из якобы профессионально-военных названий соответствующих сооружений. То, что звездно-полосатый строительный юнит является роботом, недвусмысленно намекает: любимой StarCraft-расой Eugen Systems являются Protoss, поклонники сервомеханизмов. Тактика, впрочем, современная американская: бомбить до одурения, затем войти строевым шагом и повязать оставшихся в живых (сопротивление бессмысленно — толпа пехотинцев раздирает



tomorrow's war — сплошной хай-тек. Старый персонаж Дэйла Брауна Маклэнэхан и его самолеты-трансформеры отдыхают — в игре большая часть «леталок» роботизирована, от истребителя юнитов, снимающего маскировку непосредственно перед атакой, до мелкого разведывательного дроида, запускаемого проапгрейженным суперпехотинцем. FA35, способные и «Токамак» (они, экспериментальные и страшно дорогие, в игре иногда объединяются в sixpacks — будущее!) разбомбить, и вражеские самолеты перехватить, вроде бы отданы на откуп гоминидам. Самолетики «приписаны» к control towers, — игра блудливо улыбается, прикрывая объемные строительные прелести в лоскуты танк; здесь, как и в случае со строительством, игра придерживается здорового консерватизма).
Но все рано интересно. Потому что, во-первых, мы любим хай-тек, ждем бронированных экзоскелетов для пехоты (псиоников вот только не хватает!), а во-вторых, некоторые миссии развернутся в... Москве. Кто не любит клюкву! Судя по тому, что в финальном ролике демо фигурируют ожесточенно отстреливающиеся человеки в меховых шапках из почетного караула Букингемского дворца, ягоды будут крупными и сочными...
Удивительно, но Eugen Systems расположена в Париже. Ассимиляция — реальность. Totally kicks ass.

GTE
GAME TECHNOLOGY EXPO
WWW.GTEXPO.RU
ВЫСТАВКА
РОССИЯ, МОСКВА
ИЮНЬ 2005
игры
СТРАНА ИГР
Mobi
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
@mail.ru
game.exe
CNews
Мир ПК
PC WEEK
CODEBY
computerworld
NOVEX

игра 04

жанр **РПГ-культя**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на Xbox**
ведущий дизайнер **Крис Авеллон (Chris Avellone)** | арт-директор **Арон Мейерс (Aaron Meyers)**
ведущий программист **Крис Джонс (Chris Jones)**
продюсер **Майк Галло (Mike Gallo)**
разработка **Obsidian Entertainment**
издание **LucasArts**
дата релиза **Февраль 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

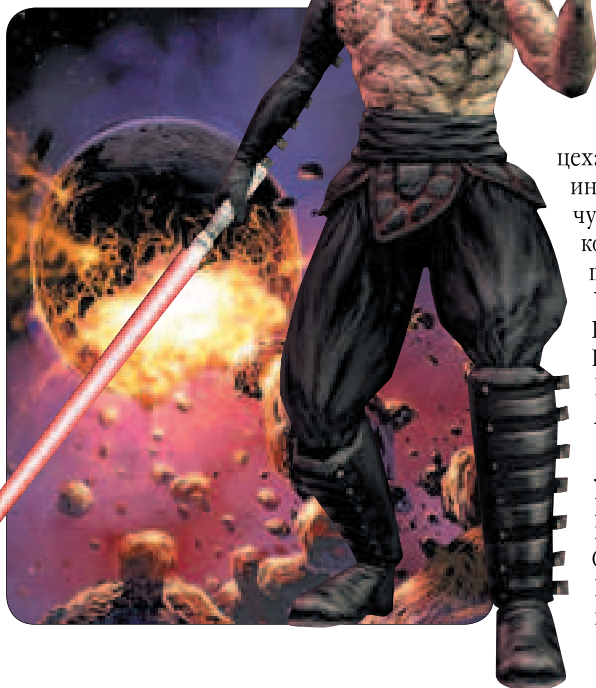
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II — THE SITH LORDS

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Привет с бульвара Инвалидов

Дай руку мне, вот моя рука. — К барьеру, господа. — Налево — сказка. — Идентификация геймплея. — Занимательная инфлюэнца. — Воспоминания ходячей катастрофы. — Свинство направо. — Сто и один вопрос к совести.

Продюсеры LucasArts промотали интеллигентные сценарные наработки Obsidian в одном строгом приказном порядке. Игра обрывается в сюжетных руинах.



Тема болезненно сепарированных от тела конечностей, бесхозных обрубков человеческих тулов — единственная нешуточно фрустрирующая нас деталь в уютных пуховых одеялах вселенной Star Wars. И вообще, что это за мода — показательно сечь другдружеские телочасти? Стоит наемнику потерять голову (ее по-маргаритовски подбирает и бальзамирует — о ужас! — малолетний отпрыск обезбашенного), а сыну с отцом обменяться любезностями в отношении кистей рук, как в лицензированной компьютерной игре конечности секут уже благообразным женщинам в летах! По-видимому, глубоко сокрытые законы шариата царствуют в дымных рабочих цехах LucasArts — как иначе можно объяснить чудовищно срамной конфуз, приключившийся намедни со Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords (далее, прстгспд, KOTOR2)?
А дело было так. Вместо полноценной ролевой игры в дорогую редакцию доставили натуральную культю. Обрубок. Недовесок. Игропротез. Не-полное, семантическую антитезу «целого», убогий бессмысленный ошметок, говяжий край, суповую кость!..
О поделке Obsidian слезы можно было бы и не лить вовсе, если бы не сюжетно блистательные стартовые две трети KOTOR2, то есть почти двое суток омрачаемого лишь левел-дизайном упоения. Скорбеть по загубленному материалу заставляет часть третья, заключительная — истерзанная, поломанная, порезанная, как политзэк после встречи со стадом уголовных. Господа, представляем вам действующих лиц сегодняшней трагедии: в роли нашинкованной струпьями стороны выступает старый друг всего ролевого Фергус Эркат (Feargus Urquhart) и его подручные; в образе упырей с тесаками — безымянная продюсерская малина LucasArts. К барьеру! Который вы обнаружите в момент самого умопотрясающего за последние годы удивления, кое настигло вашего любителя маленьких ролевых удовольствий. Даже мы, профессиональные циники в носорожьих шкурах и с налитыми кровью поросячьими глазами-бусинами, затвердели в трансе восторженного недоверия, когда сценарист, устами троицы джедайских джентльменов, объяснил нам, откуда есть пошел протагонист, в какую сторону направляется и что теперь делать. Сцена выверена покадрово, с изумительным тактом, сведением нескольких жирных сюжетных партий воедино и достойной Вергилия Марона Публия трагической развязкой. Когда она грянет, вы не ошибетесь.
А теперь — стоп, застыли! Осторожно взглянем налево. Там простирается KOTOR2, ролевая игра по лицензии Star Wars, сиквел сравнительно удачной BioWare-поделки на старом, чуть неловком движке, награжденном минимальными косметическими обновлениями. Чуть покопавшись под игрокапотом, наблюдательный исследователь обнаружит

пригоршню новых Force-приемов, свежую плеяду героических персонажей и неистребимый Ebon Hawk, транспорт амнезийных межпространственных спасателей.
Геймплей KOTOR2 ни в коем случае не претендует на знаки отличия — он идентичен собственному предку вплоть до сотого знака после запятой и основан на пуританских представлениях о смысле РПГ-существования. Судя по дизайну сериала KOTOR, ролевые фрики проводят лучшие годы жизни в методичном мародерстве, включающем в себя обшаривание ящиков (любимый объект местных дизайнеров) и перетряхивание трупов, а также выполнении всех курьерских квестов, которые только можно измыслить. В качестве вознаграждения девелоперы позволяют санитарам РПГ-леса зарезать и накрошить всеживое в специально отведенных для смертоубийства вольерах-уровнях.
Эстафета стартует с пары космических баз и еще некоторое время сюжетно держит спасителей человечества за загривки, дабы затем, представив свободу выбора между четырьмя планетами, симулировать слабое подобие сценарного нетривиата. На деле KOTOR2 держит поводок основного сюжета натянутым всю дорогу, и жалкая планетная развилка приводит к одному и тому же финалу с утомительной неизбежностью.
Один из трех опереточных злодеев KOTOR2 служит идеальной иллюстрацией к описанию всей игры в целом. Darth Sion, как и классический Darth Vader, был некогда пропущен неизвестными доброжелателями сквозь шреддер, а затем восстановлен звездными палеонтологами по изображениям на ночных горшках. Соединительной тканью для этого лоскутного одеяла с лазерным мечом в зубах служит та самая Сила, — если она перестанет связывать злодейские члены, они по-шалтайболтайски разлетятся по локальной солнечной системе. То же с Knights of the Old Republic II. Без многочисленных сценарных «вилок», хитроумных и познавательных диалогов с напарниками, а также вечного выбора между поощрительной зуботычиной и благотворительностью чахлая механика The Sith Lords не смогла бы даже приподнять свою уродливую старческую морду.
Главной заслугой Obsidian, за что ее будут не раз поминать тихим и добрым, стала Influence, дар проводить раскопки и добывать уголь в биографиях героических напарников. На уровне KOTOR2 этого подвига не совершал никто, помимо универсального швейцарского ножа на все РПГ-случаи — Planescape: Torment. Для увеселения амнезийного болванчика, коего мы в очередной раз без устали разыгрываем, почти каждый житель космического корабля Ebon Hawk начинен секретами, словно пучело соломой. Маленький астродроид наотрез отказывается делиться историей прославленного транспорта, разбойник Аттон (Atton) замалчивает нечто нечистоплотное из собственного боевого прошлого, робот-ассассин HK-47 упрямо не называет имя предыдущего владельца. Хотя догадаться нетрудно, рассказы хочется все же услышать, и эта незатейливая тяга заметно оживляет угрюмые будни последнего джедая.





Исходно «инфлюэнца» была задумана в качестве способа перетягивания попутчиков из света в тень и обратно — в зависимости от знака самого героя. Идея оказалась пустышкой — от метаморфозы благообразного личика в зверский оскал нам ни тепло, ни холодно. Зато сопровождающая игры авторитетом череда диалогов приятно щекочет нервные окончания небезынтересными откровениями. Плюс фигура наставника, наконец-то! Не обделенная Силой старушка Крейя (Kreia) собственным воинствующим нигилизмом давит и удалую грубость ситхов, и отвратительную филантропию джедаев. Уроки сопровождаются открытием дополнительных Force-умений и становлением ума и тела. Спасибо, Obsidian! Если бы только ради Influence-очков не нужно было пресмыкаться перед собственными компаньонами...

Некоторые замечательные дыры в теле геймплея позволяют бесконечно плодить и убивать монстров, тем самым зашкаливая героический уровень. Плодить и убивать, плодить и убивать — как завещал Иван Васильевич Грозный.

И это главный козырь KOTOR2: попытки восстановить ход мировых событий после окончания оригинальной игры и вернуть собственную биографию на законное место в голове замечательно резонируют с хождением по мытарствам основного сценария. Мы шествуем от домашнего ареста к травле всеми наемниками планеты контрабандистов, от встречи с крайне неприятным Дартом к конфликту с неиссякаемым числом



саркастичных роботов-ассассинов. Нас обзывают «ходячей катастрофой» — и это справедливо. Сюжет подставляет нам ножку, а затем помогает подняться с мыслью брызнуть перцем в глаза. Нас воодушевленно и изощренно третируют, обижают, курощают. И это прекрасно. Момент откровения наконец подбирается совсем близко, мы готовы встретить его во фронт...

Девелоперам особенно удался Dantooine — графический движок буквально давится объемом открытой площадки. Процессоры дымятся, видеокарты транслируют сигналы действия. Полундра!

Пожалуйста, взгляните на ужасное кладбище справа от вышеозначенного барьера. Здесь произошла фигня космического масштаба. Перешагнув за невидимую черту, KOTOR2 разом сдулась, сморщилась, посерела, из ее чрева вырвались вполне фармакологические трели, она торопливо взмахнула тряпкой с надписью «The End» и развалилась на куски разваренной картошки. Мы деликатно хлопаем ресницами: какого беса?

Западные коллеги подсказывают: продюсеры LucasArts. Под их давлением молодая (то есть неспособная оказать сопротивление мейджору) Obsidian была вынуждена зарезать ВСЕ побочные сюжетные линии, которые, собственно, и составляли истинный букет проекта. В связи с чрезвычайностью ситуации мы, против собственных правил, готовы обсудить концовку игры (а точнее — ее страшный обрубок). Индивидуалистам, пуристам и душам, особо чувствительным к спойлерам, отселе следует закрыть глаза и сосчитать до пятисот девяноста восьми тысяч трехсот семидесяти семи.

Заключительная часть The Sith Lords достойна эпитета «свинская». Все три впечатляющих злодея-босса, с которыми мы мечтали скрестить шпаги, буквально загублены. Из-за вырванных с мясом кусков игры их действия не только лишены смысла — они нелепы, смешны, необъяснимы, непростительны. Образы покорежены, отторгнуты от сценарной логики, опустошены, идиотически окуклены. Кого, зачем и почему атакует на еле живом star destroyer'е Darth Nihilus? Откуда он взялся?! Мы надеялись постепенно узнавать его еще в течение двадцати-тридцати часов игровремени, а нам предлагают прикончить его через полчаса... Куда подевался король контрабандистов с его намерением спасти Республику? Откуда взялась и зачем существует темноджедайская академия Трейи (Darth Traya)? Где зарыли сюжетный кусок о выслеживании фабрики роботов-ассассинов? Какой имбецил вклеил поединок Миры (Mira) и Ханхарра (Hanharr, злобный вуки — ну где это видано?) в середину завершающего уровня? и кто ему позволил? Куда разом сгинули все напарники и почему нам сначала показывают кончину Ebon Hawk, а затем он спасает нас для полета в наплывающие титры? В чем смысл существования Крейи, какова ее жизненная функция в этом лучшем из миров?.. Вопросы, вопросы, вопросы. Ответов на них нет и быть не может.

Потому что KOTOR2 похожа на искусанный совцензором голливудский фильм, где лихой самец сначала целует ручку дамы, а через секунду выпадает из самолета без парашюта. Вы смутно догадываетесь о существовании промежуточных звеньев между этими бессвязными сценами, но восстановить картину самостоятельно не способны. В случае с KOTOR2 помогли программисты и хакеры: в глубинах кода они раскопали целый уровень с канувшей робофабрикой, открыли заколоченные километры сюжетных диалогов и рассказы о дальнейших судьбах спутников героя. Всего этого в игре нет, ее блеклая концовка (у сюжета жалобно провисший открытый полуфинал) оставляет густой осадок грусти и возмущение разработчиками, позволившими себе подобное отношение к аудитории. По всему видно, KOTOR3 обязательно будет, но лучше бы ее лепила сама BioWare. На том и расстанемся, парни.

игра 05

жанр **Симулятор гладиаторских сражений**
платформа **Sony PlayStation 2**
ведущий дизайнер **Кейджи Инафунэ (Keiji Inafune)**
продюсер **Кейджи Инафунэ**
главный программист **Казухито Накай (Kazuhito Nakai)**
сценарий **Кейджи Инафунэ, Масаказу Игучи (Masakazu Eguchi)**
разработка **Capcom Production Studio 2**
издание **Capcom**
дата релиза **Февраль 2005 г**

SHADOW OF ROME



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Один и без оружия

Экзекуция. — Гэ Ю Цэ. — Калигуле скучно. — Бои без жалости и чести. — Любимец Рима. — Слэпстик.



В открывающей секвенции Shadow of Rome (www.capcom.co.jp/sor) нас просят пустить в расход ряд товарищей, не желающих становиться Настоящими Гладиаторами. Товарищи орут, закрываются руками, вяло пытаются убежать и, пардон, писаются. В наших же лапищах — неудобная вульгарная булава.

Но в любой профессии есть место творчеству. При правильном подходе к делу даже из примитивной экзекуции можно организовать зрелище, с которым не стыдно и в Колизее показаться. Жаль, что игра не только про жизнь тружеников сети и трезубца, отважных истребителей тигров, рабов и слонов, простых героических парней, несущих в скучное, размеренное бытование Рима здоровые массовые развлечения, культурный отдых для всей семьи... Хотя это, фактически, ее единственный недостаток.

Главный дизайнер игры Кейджи Инафунэ помимо «Онимуши» изобрел «Мегамэна». Откуда что берется!

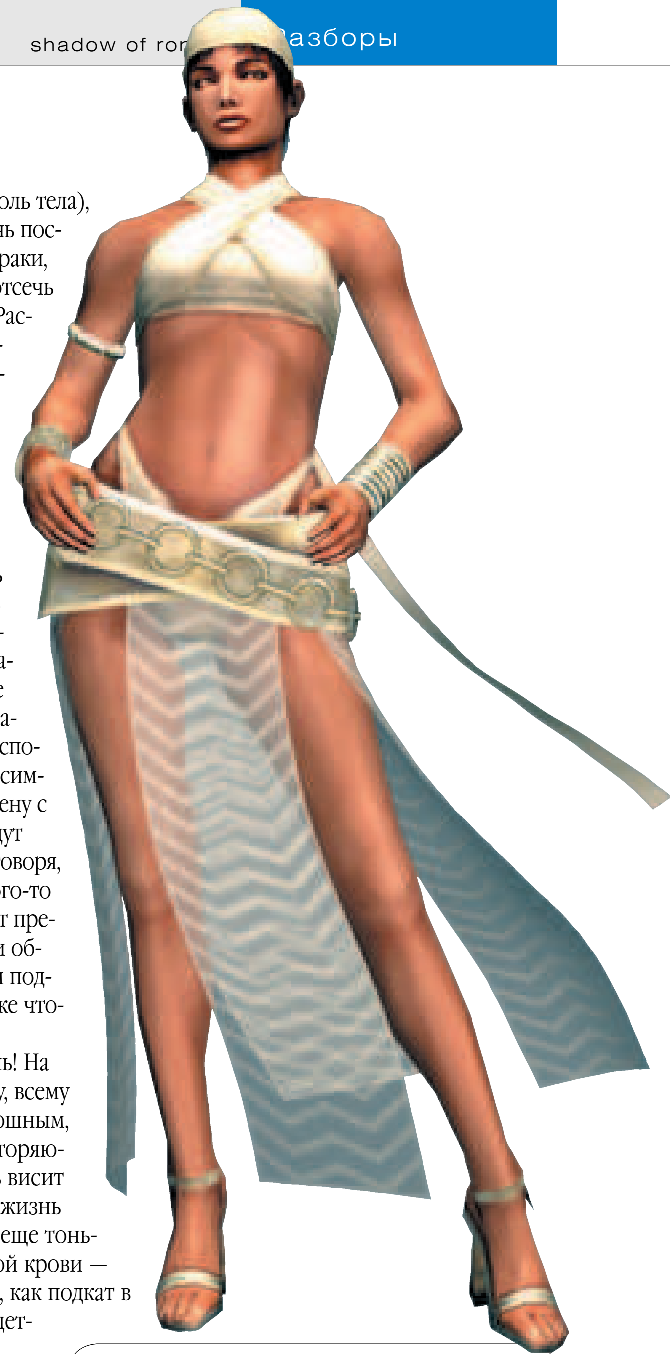
Shadow of Rome (далее SOR) — продукт творчества одной из студий Capcom (www.capcom.co.jp), всю жизнь разрабатывавшей игры про самураев. SOR даже использует модифицированный движок последней «Онимуши». Но трудно представить себе зрелище, более далекое от самурайских дуэлей, чем Shadow of Rome.

Судя по сюжету игры (зачем он нужен? Сугубо для того, чтобы рецензент-гуманист, отрубив руку противнику, забив вышеупомянутого противника вышеупомянутой рукой до смерти и забросив конечность на трибуны к великой радости плебса, мог, откашлявшись, пробурчать, что игра по крайней мере «рассказывает поучительную историю»... А что? Рассказывает), японцы имеют весьма своеобразное, японское, наверное, представление о жизни Древнеримска. Сюжет, если честно, непередаваемо бессмысленный.

Персонажи скверного аниме напялили тоги, лавровые венки, спрятали за пазуху кинжалы и принялись изображать из себя сенаторов унд патрициев. При этом диалоги скверного аниме остались в неприкосновенности. «И ты, Брут?» Хм-м-м...» — «Тебе это о чем-то говорит, Октавий?» — «Ну, во-первых, вполне возможно, что в убийстве принимал участие некто по имени Брут. Во-вторых, мне кажется, что у него могли быть сообщники»... Молчи, Октавий! Не раскрывай рта! Пожалуйста.

Зато авторам удалось постигнуть сущность индустрии гладиаторских развлечений. Столь правдиво, умно и, гм, полнокровно бои гладиаторов еще не отображались. То, что аудитория SOR принимает за черный юмор, на деле является суровыми буднями этого удивительного гибрида спорта, театра, скотобойни и съезда кастрюльников-рекреационистов. Говорят, что SOR похожа на безмозглый летний блокбастер. Ничего подобного. В действительности безмозглый летний блокбастер — далекий потомок настоящих гладиаторских игр.

Вот вам печальная правда: больше всего гладиаторские схватки напоминали... Unreal Tournament! Потому что любая кровь, самое мастерское рассе-



чение надвое, обезручивание и обезглавливание ятаганом, сокрушение голов булавами, прицельное метание топоров, шинкование титанической алебардой со временем приедается. Приходится менять правила, усложнять конфигурацию арен, ввозить экзотических животных, придумывать какие-то ходы, выводящие все это потрошение, обезглавливание и сокрушение на принципиально новый уровень. Все поединки SOR протекают по разным правилам. А этих поединков — много-много десятков. От простых «зарубил-убежал» к более замысловатым «зарубил-убежал-забрался», оттуда к совсем уж интеллектуальным «зарубил-убежал-разрушил статуи», «зарубил-убежал-спас заложника» и, безусловно, «зарубил-убежал-отнес деревянный меч к алтарю». Действие изрядно оживляют экзотические зверушки. Что может быть лучше нарезки саблезубых кошечек? Точно, только честная дуэль один на один с разъяренным боевым слоном! На аренах устанавливаются разнообразные ловушки — ямы с огнем, ямы с шипами и просто ямы.

Наконец, приходит время точных рекреаций знаменитых исторических битв. То на арену выводятся колесницы, знакомые нам по научно-популярному фильму Ридли Скотта. То арена заливается водой, а на воду спускаются корабли. Гладиаторские игры двигали культуру вперед во всех ее проявлениях, товарищи! Римские дети росли образованными и всегда могли сказать, кто, почему и как быстро проиграл в той или иной памятной мясорубке. Даже с поправкой на видеоигровую специфику (боссы в SOR с корнем вырывают мраморные колонны, летают на паре хилых крылышек и, забравшись на мачту, швыряются оттуда файерболами) складывается очень цельная и убедительная картина. Так, без сомнения, все и было в то далекое время.

С технической точки зрения поединки Shadow of Rome состоят из простых, интуитивно понятных действий. Какие «особые комбинации»? Это что, Virtua Fighter? Достаточно научиться манипулировать шифтами (блок и нацеливание на врага), а потом положиться на здравый гладиаторский смысл. Если вам захочется метнуть в кого-то топором — вы топор метнете, в этого кого-то попадете и, скорее всего, эффектно беднягу прикончите. Без всякой подготовки.

В SOR важны не приемы в отдельности, а поведение на арене в целом. В первой миссии заставляют забыть о жалости. Во второй — о чести. Одно из моих самых прекрасных воспоминаний: мучительный, затяжной бой с боссом-гигантом (энергии нет ни у кого, два гладиатора, шатаясь, охотятся друг за другом, размахивая выщербленными мечами), я ошибаюсь, падаю, босс нависает, замахивается... и тут я бросаю в его глазенки... песок! Если кто-то пытается сдаться — это повод для удачного удара. Если кто-то слепо ковыляет мимо (обе руки сломаны, висят вдоль тела), то нужно немедленно помочь пострадавшему: оторваться от драки, хорошенько размахнуться, отсечь голову и вернуться к дуэли. Раскрути над головой моргенштерн и запусти его в незащищенный затылок! Эффект потрясает. Во всех смыслах.

Разумеется, гладиатору мало просто убивать — надо убивать эффектно, изящно, без видимого напряжения.

За это зрители будут любить и даже, может быть, осыпать розовыми лепестками. А также бросать с трибун еду, гигантские мечи, циклопические топоры и монструозные булавы. Есть и менее очевидные способы завоевать зрительские симпатии. Так, если выйти на арену с пустыми руками — сразу дадут пять сотен очков. За, мягко говоря, храбрость. Если сбросить кого-то с высокой башни — наградят премией за хороший трюк. Если облить жертву маслом, а потом поджечь огненной стрелой... тоже что-нибудь дадут.

Но будь осторожен, читатель! На пути ко всему этому буйству, всему этому великолепию, к роскошным, красочным, никогда не повторяющимся боям, где твоя жизнь висит на очень тонком волоске, а жизнь любого врага — на волоске еще тоньше, где фонтан артериальной крови — такое же заурядное явление, как подкат в современном футболе, придется потрудиться.

Гладиаторские подвиги Агриппы разбавлены стелс-миссиями Октавия. И эти стелс-миссии, конечно же, ужасны сверх всякой меры. Нет, я люблю хорошие стелс-миссии. Но здешние тайные проникновения в дома сенаторов и путешествия по неблагополучным кварталам — клоунада самого низкого пошиба. Охранники поскальзываются на разлитом меде и потешно садятся на пятую точку; Октавий подкрадывается к служанке, пряча за спиной жирную крысу; великое множество кувшинов разбивается о великое множество голов... Подсовывать такой, с позволения сказать, юмор только что уложившему восемь боссов подряд, еще свирепо вращающему глазными яблоками, раздувающему ноздри, напряженному, как струна, игроку — бесчеловечно.

В некоторых миссиях приходится рубить и за пределами арен. Вообще, Агриппа станет гладиатором не скоро. Да и мотивация у него будет, мягко говоря, странная.

игра 06

жанр **Идеальный подводный симулятор**
платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
продюсер **Ким Кастро (Kim Castro)**
композитор **Курт Рамм (Curt Ramm)**
дизайнеры **Кит Аубин (Keith Aubin), Майкл Колар (Michael Kolar), Тод Свен (Tod Swain) и др.**
разработка **Sonalysts**
издатель **Battlefront**
дата релиза **22 февраля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 550, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

S.C.S. DANGEROUS WATERS



АШОТ АХВЕРДЯН

Багровый закат

Ничего не вижу, ничего не слышу, рад бы поговорить, но не имею возможности. — Лучше посмотреть в глазок, чем спрашивать «кто там?». — Ошибается даже тот, кто ничего не делает. — «Ноги, идите!» — Сетчатка, палочки, колбочки, хрусталик. — Две минуты между карандашом и ластиком. — Фрегат, где царит уютный полумрак. — Вещи, которые либо ломаются, либо выходят из строя. — Дружба народов мира против друг друга. — Мелкие недочеты, на которые можно не обращать внимания, а также внешность как зло неизбежное.

S.C.S. Dangerous Waters (www.battlefront.com/products/dw, далее DW) — тренажер по принятию решений в условиях полной неопределенности. Отсутствие необходимости мгновенно реагировать на крупицы поступающей информации не облегчает задачу, а, напротив, усложняет ее. За десять минут черви сомнения разъедают капитанский мозг настолько, что в ушах того и гляди засвистит сквозняк.

> Детектор магнитных аномалий позволяет обнаруживать лодки с воздуха на расстоянии до километра по возмущениям в магнитном поле. Где, спрашивается, в мире справедливость?

DW — идеальный технотриллер. Антенны сенсоров, проводами гнездящиеся в ящиках с электроникой, растекаются по электронно-лучевым трубкам, образуя картины достаточно сложные для того, чтобы увлечь, но достаточно простые для того, чтобы не утомить. Здесь основная сложность не в том, чтобы вспомнить, какая именно последовательность кнопок приведет к запуску от нашего стола к ненашему столу, а в том, чтобы понять, что, черт возьми, происходит там, за бортом, надо ли уже стрелять и если да, то куда. Не зря же незамысловатая школьная игра называется именно «МОРСКОЙ бой», а не какой-нибудь еще. Но школа окончена, подлодки большей частью атомные, наше время, место действия — весь мир.



Глаза подводной лодки — ее уши. Стальные тюлени живут в мире постоянного шума, на фоне которого небольшой отдел военно-морского мозга пытается обнаружить талые следы другой разумной, а потому наверняка враждебной, жизни. Поэтому, если на общем шумовом фоне обнаружится небольшой пик, стоит обратить на него внимание вашего курсора, ибо велика вероятность, что эти вилы направлены в ваш бок. Капитан, есть контакт!

Паранойя повседневной игрожизни советует сразу салютовать торпедой в сторону нарушителя спокойствия, но подводники так не поступают. Акустик вызывает на дисплей частотный спектр пойманного контакта, и услужливая электроника подает список кандидатур с похожими отпечатками пальцев. В хороших условиях список весьма краток, одна-две позиции, хотя если была поймана только одна частота, то в списке могут быть многие десятки названий, и тогда опознание можно отложить до лучших времен, если хватит оптимизма дожидаться их наступления. После опознания по демодуляции шума (за страшным названием скрывается просто еще одно окно) акустик определяет скорость цели: выбирается контакт, устанавливается число ТРК (оборотов

винта на узел, берется из Большой советской энциклопедии, экземпляр которой прилагается к игре), курсор наводится на самую левую полосу, и в волшебном окошке загорается скорость контакта в узлах.

В это время другой человек (точнее, тот же самый игрок, но уже в другой фуражке) на посту TMA поглощен занимательной геометрией. Его забота — экспериментальным путем с линейкой в руках найти, где, как и куда должна перемещаться цель, чтобы с ее ходом сошлись векторы, полученные от акустика. Для нахождения уверенного решения требуется как немало времени (апдейты от акустика приходят раз в две минуты), так и некоторое маневрирование лодки. А самое страшное — нужно, чтобы цель все это время шла постоянным курсом с постоянной скоростью. И кто ее, спрашивается, может заставить?

Боксерский поединок с завязанными глазами и руками в наручниках. Какой-то контакт на секунду появился — и пропал. Рыболовецкий сейнер, который по степени шума сравнится только со своим влиянием на экологию, маскирует инфернальным грохотом нечто пока неопознанное. Буксируемый гидролокатор, чья судьба — дублировать каждый услышанный контакт зеркальным фантомным отображением с противоположной стороны, превращает окно акустика в густонаселенное переплетение кораблей и подлодок, половины из которых не существует по определению. Сферический не видит вообще ничего, потому как ему не нравится, что мы слишком быстро плывем (на деле почти стоим, ББ пешком обогнал бы нашу подлодку), что течение слишком сильное и дно, видите ли, тоже ему не по душе. TMA после долгих размышлений выдает параметры цели, мы выпускаем торпеду, но через несколько минут TMA сообщает, что он немного ошибся: расстояние до врага примерно в четыре раза меньше предполагавшегося ранее. Выпущенная торпеда деловито проковыляла мимо, а следующая будет готова только через десять минут. Если бы за такие ошибки отправляли под трибунал, вся команда была бы израсходована за час-другой.

Как и ожидалось, по сравнению с прошлой серией (Sub Command) в нашем подводном симуляторе появились четыре дополнительные подлодки. В их число входят один самолет, один вертолет, один корабль и одна, слава богу, лодка. Богатство ассортимента вовсе не означает, что игра превратилась в авиасимулятор. Хотя воздухоплавательными новинками можно управлять с джойстика, этот режим является скорее бонусом. Включенный по умолчанию автопилот нельзя отключить раз и навсегда, и джойстика летучее чудище слушается только тогда, когда мы сидим в кресле пилота, и стоит заступить на другую боевую вахту, как джойстик снова остается не у дел. Навигация же осуществляется привычными по предыдущим сериям способами: либо указываем мышкой в нижней строке экрана курс и скорость, либо оперируем точками маршрута на карте.

Формально авиановинки являются самыми простыми в управлении (достаточно посчитать количество экранов интерфейса), но начинать

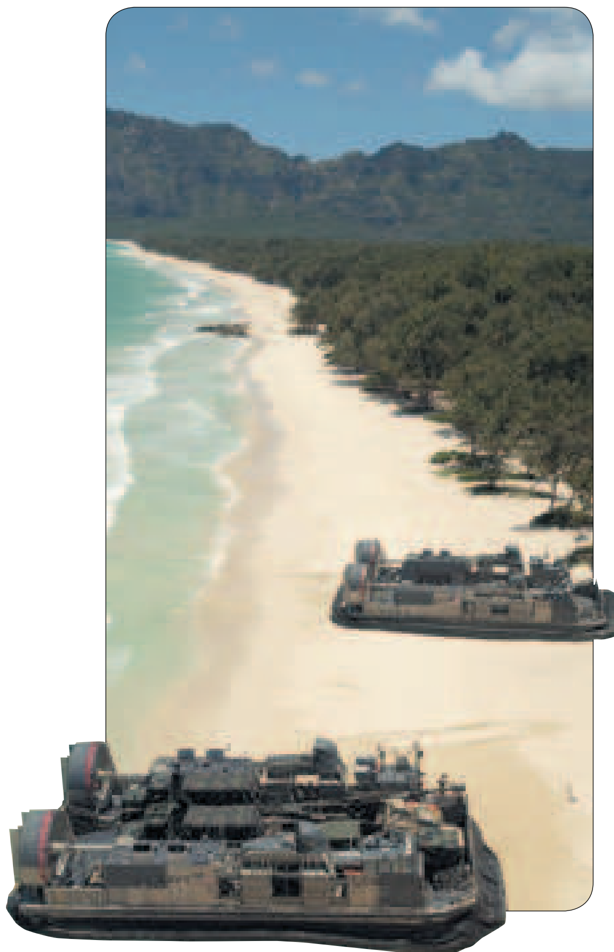


знакомство с игрой именно с них, наверное, не стоит — все-таки на подлодках (речь прежде всего о 688; остальные отягощены различными особенностями) интерфейс несколько интуитивнее, да и времени на размышления выдается не в пример больше. Поскольку ни вертолет MH-60 (военно-морской родич UH-60, который в каждой бочке затычка), ни тем более четырехмоторное самолетище P-3 нырять не умеют, то прослушивание водного пространства ими осуществляется дистанционно, с помощью гидролокационных буев (далее ГБ, уж простите за аббревиатуру). Последних в игре насчитывается аж 9 штук. Это DICASS, единственный ГБ с активным сонаром; DIFAR, ГБ с пассивным гидролокатором; VLAD, рабочая лошадка, особенно блистающая в случае со слишком высоким уровнем фоновых шумов; и LOFAR, ГБ с ненаправленным гидрофоном (не самое полезное устройство на свете). Каждый из них имеется в двух вариантах: для прослушивания у поверхности и на глубине. Итого восемь. Последний, девятый, ГБ предназначен не для поиска затерявшихся подлодок, но для обнаружения слоя температурного скачка, и мы пользуемся им с самой первой игры.

Противник крепко держит противоракетную оборону — из шести выпущенных крылатых до цели долетит в лучшем случае одна.

Сброшенный за борт ГБ после короткого периода послешоковой адаптации начинает транслировать на борт свои акустические впечатления. Возможность прослушивать сокрытую от глаз общественности действительность позволяет обоим воздухоплавателям успешно обходиться без TMA-станции с ее практической геометрией. Здесь контакт вычисляется на глазок: где пересеклись вектора от, скажем, трех видящих цель ГБ, там и собака порылась. А цель в нужной точке на карте можно нарисовать самостоятельно. После всех мучений, доставленных противолодочной авиацией капитанам-подводникам прошлых игр, приятно осознавать себя всемогущим. Причем из чувства всепоглощающего коварства не пользуешься активным режимом ГБ (что равносильно поднятому забралу), а ведешь цель тихо, и у нее нет совершенно никаких причин для беспокойства. И не будет, пока у самого борта не объявится активно интересующаяся политэкономией торпеда. После этого цель с карты стирается. У вертолета есть один уникальный авиационный перк: он умеет зависать в воздухе. И, подобно Гаррету, наклоняющемуся к двери послушать, как там дела, UH-60 спускает гидролокатор на ниточке освежиться и заодно проверить водную гладь на предмет незаконных проникновений. Все-таки запасы ГБ весьма ограничены, особенно на вертолете, а прислоняться к дверям можно бесконечно, поэтому открыт путь мелкому пижонству, уничтожению противника при экономии расходных материалов.

В режиме управления FFG-7 игра подходит очень близко к стратегическим симуляторам серии Harpoon.



Теоретически подводникам для борьбы с авиацией дали ПЗРК. Утешение чисто символическое, всплывать всем своим водоизмещением навстречу бодро порхающим авиаторам — стопроцентное самоубийство, и пока что ни я, ни AI так не поступали.

В отличие от P-3, которые прилетают издалека, UH-60 далеко от гнезда не отходит. Особенно вертокрылые птицы любят селиться на FFG-7, Oliver Hazard Perry, нашем постоянном спутнике с предыдущих серий, ныне переданном в наше управление. FFG-7 — с изрядным отрывом самый сложный объект в игре. Во-первых, фрегат довольно многозадачен, и помимо охоты за подлодками на его хрупкие плечи может лечь задача борьбы с кораблями противника, а также противовоздушная и противоракетная оборона (очевидно, в последних случаях капитан должен действовать моментально). Если посмотреть на это с другой стороны, FFG-7 являет собой сумму достижений всей DW, на его борту есть практически все станции, встречающиеся у местных авиаторов и на здешних лодках. К тому же многие имеющиеся станции весьма сильно отличаются от привычных. Скажем, TMA вообще представляет из себя мини-симулятор рисования на бумаге: возим по столу линейкой, все интересующие нас контакты разноцветными карандашами отмечаются на одном и том же листе (что отнюдь не упрощает борьбу с энтропией), ошибку решения приходится оценивать на глаз (насколько удобнее все-таки подводникам!), и самое страшное — когда на листе не остается места для новых точек, он отрывается и отправляется в пасть пираньям, а построение решений начинается заново, в буквальном смысле слова с чистого листа, словно мы только что засекли эти контакты! Вот это по-настоящему сурово.

При этом FFG-7 оснащен еще и парой собственных вертолетов, которые он дистанционно контролирует (хотя, к сожалению, удаленному управлению подвластны не все их функции), к тому же мы можем самолично встать за зенитное орудие (разные прихоти могут быть у капитана).

Подробная проработка противолодочной стороны очень заметна и с точки зрения подводников: противник определенно повзрослел. Да-да, AI оставляет очень приятное впечатление. Конечно, время от времени он ошибается, куда чаще, чем того хотелось бы, прощает наши ошибки, но эти недостатки с лихвой окупаются его нешаблонным, непредсказуемым, едва ли не человеческим поведением. Предсказать, как именно он поведет себя в той или иной ситуации, почти нереально. Кажется, он нервничает, рискует, он может быть излишне самоуверен, может удариться в панику, может медлить, пытаясь разобраться в ситуации, или действовать едва ли не наобум, особенно в сложных случаях. Другими словами, с ним интересно.

Наконец, последняя новинка сезона — подлодка «Кило» на дизельно-электрической тяге. При работе от аккумуляторов это самая тихая лодка в игре, но за это ей пришлось расплатиться буксируемым гидролокатором (а это самое чувствительное ухо, поскольку слушает природу на значительном удалении от корабля). К тому же эти аккумуляторы при активном использовании садятся буквально за пару часов, и далеко не в любой ситуации есть возможность всплыть на перископную, выпустить шнорхель и включить дизельную подзарядку.

Возможность крутить динамо-машину силами экипажа? Извините, нет такой.

Как и было обещано, появилась детальная модель повреждений, ранее представлявшая собой простой лайфбар, при попадании торпеды убывающий с максимума до нуля. Разумеется, она не мешает первой же торпедной атаке отправлять наш агрегат на дно, но вносит приятные коррективы в другие ситуации. Например, сесть на мель чревато не только тем, что наши попытки освободиться могут быть услышаны всяческими заинтересованными сторонами, но и различными повреждениями, в первую очередь это касается мачт и электронной начинки. Любопытно обнаружить, что кроме прочего сломан шнорхель, особенно если аккумуляторы на исходе. Некоторые повреждения можно чинить, на что уходит от нескольких минут до нескольких часов, но нередки и неоперабельные поломки.



Также хочется прочувствованно поблагодарить авторов за то, что дефицит миссий наконец ушел в прошлое. К примеру, режим «быстрых заданий» — это фактически генератор псевдослучайных миссий согласно выбранным параметрам (платформа игрока, место действия, тип задания, сложность, где последняя определяет, какого уровня техника будет нам противостоять), причем результат зачастую находится на уровне двух прошлых серий, и уже одно это обеспечивает беспрецедентную для серии replayability. Дизайн же одиночных миссий стал куда интереснее (раз уж стандартные конструкции были отданы генератору), при этом задачи могут меняться по ходу дела.

Часть миссий стала существенно длиннее, чем в прошлых сериях, поэтому без ускорения времени не обойтись при всем желании.

Миссии единственной, к сожалению, кампании традиционно представляют собой одну и ту же ситуацию с разных сторон. К тому же в сюжетном плане подоплека напоминает скорее ролевую игру: помимо ставшей уже привычной коллизии «плохие русские (повстанцы) против хороших русских», в сценарии участвуют китайцы и американцы; каждая сторона преследует свои интересы, альянсы создаются и распадаются, и многие миссии начинаются с выжидания.

Разумеется, есть и претензии (многие из них скорее похожи на придирки). Например, в кампании дается задание высадить диверсантов у берега на подходе к некоему объекту. На карте обозначены как сам объект, так и зона высадки, а в брифинге указаны совсем другие координаты. Ляп, неприятно. А еще у DW какие-то проблемы с сохранением опций, если менять их сперва из основного меню, а потом из задания. Или такое: даже в быстрых миссиях не стоит создавать одиноко идущий в открытом море авианосец. Такие важные птицы сольно не плавают, да и генерировать соединение не так уж сложно. Или несбалансированность миссий в кампании. Одно дело — подняться под облака на P-3 и за пару минут произвести фотосъемку заданного объекта, и совсем другое — выходить живым из некоторых густонаселенных подводных мясорубок.

Но главная претензия, с очень большим отрывом, это трехмерная графика. Мы все понимаем, но со скриншотами такой наружности сегодня стыдно показываться на улице. Облачный слой единой нерушимой текстурой вгоняет в трепет. Волны на море в шторм — тоже катастрофа. Страшно неудобно за трехмерные модели, все эти стартрековские подлодки, шестиполигональные суда едва ли не без текстур. А главное — нужно потратить очень много усилий для того, чтобы убедить случайного прохожего, что выглядящая так игра — не однорукий трэш. Поверит ли?

Лучший способ лечения этого безобразия находится в настройках, опция Disable 3D. Дело в том, что при выключенных читах трехмерная графика показывает вовсе не то, что творится на поле боя на самом деле, а иллюстрирует составленную вами карту контактов. И если вы примете авианосец за подлодку, то на экране увидите именно подлодку. Поэтому торпеда может уплыть не совсем туда, где в 3D-окне изображены три наседающие друг на друга контакта (по данным радиоперехвата, сонара и радара), два из которых представляют собой проволочные каркасы. Вот именно эти предполагаемые картины и можно убрать с помощью Disable 3D, сам же трехмерный движок никуда не денется и будет по-прежнему служить у вас в перископе, кабине пилота и прочих подобных местах, куда надобность заносит не так уж часто. К тому же лаконичная двухмерная карта куда лучше передает нужную атмосферу. В конце концов, все ведь ради нее.

Хочется фанфар, но вокруг тишина. Эту игру почти никто не ждал, демо-версия мало кого заинтересовала, аудитории у DW практически нет. Один из безусловно лучших симуляторов последних лет проходит незамеченным. А! Не имеет значения. С моего жесткого DW уйдет последней.

игра 07

жанр **Национально-тактический симулятор**
платформа **PC (Windows 2K/ME/XP)**
сценарист **Виталий Шутов**
игродизайнер **Макс Тумин** | арт-директор **Вадим Шабатько**
ведущий программист **Павел Дуванов** | звукоинженер **Павел Ануфриев**
разработка **«МиСТ ленд — ЮГ»**
издание **«Руссобит-М»**
дата релиза **Февраль 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 со 128 Мбайт ОЗУ**

«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР»

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Caveat Empire, нах

Есть ли у спрута сердце? — Штурмовик Лемюэль. — Практическая стереометрия. — Мысли пачкают. — Ахтунг, шогготы! — Из всех частей для нас важнейшей является середина. — Будьте взаимно вежливы! — Лев был прав. — IRA любит ETA. — Невыносимая шелковистость каракульчи.



«АЛЬФА» — аббревиатура? Нет, это специально для нас, шакалов пера и волыны. Удобно! Поэтому здесь и далее, коллеги, под «Альфой» имеется в виду спецназ, а под «АЛЬФОЙ» — игра. Да.

В иных землях акулы (не шакалы) пера в поисках сердца своей национальной мечты едут абы куда в кабриолете, прихватив адвоката-самоанца; игра «АЛЬФА: Антитеррор» — это тоже путешествие (ну, лавкрафтовское такое погружение) — в то, что здесь (просто — здесь) соответствует сердцу... по значению. Все такое «наше» — по внешнему виду, по деревянным прикладам АК, как будто выточенным из инвалидских блестящих (потертых) протезов, по лицам, по мифологии, по обращению с игроком, по правописанию, наконец. Нах то есть — тут даже плохими (совсем плохими) словами ругаются, а «профессиональное покашливание» после фразы «шел пятый год официального вторжения в Афганистан» вроде как придает оной необычайную искренность. Это спорно, но все-таки: в классических, вполне тактических и вполне авторских UFO и Laser Squad у игрока есть четкая мотивация: спасти-освободить (от злобных алиенов, от недобрых корпораций). В «АЛЬФЕ» главного героя Родина послала выполнять долг; зачем — он не задумывается. «Мысли пачкают мозги!» (спасибо, м-р Э. Ф. Рассел). И это так гармонично сочетается с содержанием игры (в том числе с самым что ни на есть геймплеем)...

Некоторые, гм, визуальные решения придают картинке «АЛЬФЫ» фантасмагорические обертоны: оказывается, братской интернациональной помощи подвергался даже остров Лапута (зависший в пространстве на фоне смазанной фоновой фотографической панорамы — «зеленка», горы, душманы). Ориентация в пространстве теряется не только у игрока, но и у травы, стремящейся расти перпендикулярно горным склонам (на которые — семидесятиградусные — бойцы пытаются подняться шагом, как в какой-нибудь The Fall, и с которыми сливаются, как какие-нибудь, гм, землелюбы у какого-нибудь, гм, Сорокина). Камера не может пересекать плоскости срезов левитирующего куска жирнозема, и изворачивать ее иногда приходится долго (если ваш отряд на краю летающей тверди, а вам нужен крупный план, потому что шоггот (то есть «дух») бросает гранаты прямо на головы бойцам, — смотреть вверх по склону из-за плеча спецназовца камера не хочет). Из глаз посмотреть — это, должно быть, неправильно и даже нехардкорно? Поэтому приходится полагаться на линии, соединяющие ствол и середину тулова мишени. Caveat, emptor (лат. «гляди в оба»)! Потому как, если предполагаемый полет пули пересекается со складками поверхности Лапуты, штурмовик высадит в склон все свои автоматные рожки и глазом не моргнет.

Про геометрическую середину мишени — это очень, очень важно. На форуме игры недоброжелатели очень непотреатично высказывались по поводу обсчета повреждений. Кто-то, понимаете,

жаловался, что после десяти минут нервотрепки подошел-таки к ключевому окну с бородатой шоггтовской головой, очень явственно торчащей над подоконником, — и выпустил в подоконник половину магазина, пока из окна не вылетела прервавшая миссию граната. Потому что красная линия является отрезком, соединяющим ствол оружия и солнечное сплетение цели, и если линия проходит через бетон — caveat, emptor (лат. «не наша проблема»)! Автор вот этих строк лично попадал в похожую ситуацию: моджахедская нога торчала над скалистым гребнем, снайперу был дан очевидный приказ, боеприпасы кончились, а бородатый взял и зашагал вниз по семидесятипятиградусному. Каюсь, счел это воспроизведением реальной (гм?) ситуации с частями тела г-на Шамиля Басаева — потеря конечности ему нипочем, и не то что ноги, а даже обеих левых рук. Не является ли такой подход мифологизацией противника, а? Не видны ли здесь происки врагов Бравославия? Шутка, друзья, не парьтесь, я с вами. Хорошо, что осиновый кол вворачивать не нужно. Это уже что-то; учимся, учимся мыслить позитивно... not! Это му-чи-тель-но: играя в продукт «АЛЬФА: Антитеррор», вы почувствуете себя чернокожим начальником СБ супермаркета из к/ф «Плохой Санта» — когда злобный карликовый drow цепляет этому Марселлусу на уши аккумуляторные провода-«крокодилы». Видите ли, брифинг не дает никаких подсказок по поводу приблизительной численности шогготов, а также их ориентировочного местоположения на карте (особенности рельефа по карте может представить только что покойный проф. Лобачевский). Конечно-конечно, нужно действовать с чистого листа, профи должны быть готовы, да-да. Злые антипотреоты опять-таки возводят напраслину и говорят о сквозной проскриптованности игры. Дескать, если б знать, где спрятался шоггот, пристрелить его не составило бы особого труда — особливо при наличии Обходного Пути, которого здесь нет.

Здесь есть Единственный Путь, который приходится нащупывать. Неверное действие — и портреты подопечных украшают траурные ленты. Вообще-то в играх, издаваемых компанией «Руссобит-М», полагается заветное сочетание «сэйфЪ-лоадЪ», как писал один .EXE-классик. Not in this zip code, Scully. Здесь вы, батеньки, разучите алгоритм по-солдатски: если вас в два часа ночи поднимут по тревоге на кросс с полной выкладкой, вы без запинки отбарабаните программу действий. Которую можно выяснять самостоятельно — и тогда игра превращается в сад расходящихся тропок с односторонним движением, где за каждым кустом сидит душман (пардон, шоггот). «Нужно долго мучиться, и тогда получится» (советская поговорка; спасибо, Венедикт Васильич!). Или можно пойти на официальный форум игры, где авторы выдают Тезеям небольшие клубочки бурлацкой бечевы. «Если завалить сначала того чебурека, который на холме слева, то потом можно успеть переключиться на группу чебуреков справа и метнуть в них гранату; а если переждать за камушком... а если взять на задание второго снайпера и дать ему «Энфилд»... а если... то, может быть...» И вот что интересно. Если («а если...») следовать авторским советам, то (абсолютно случайно, наверное) оказывается, что «чебурек» (сказано же: шоггот!), которому предопределено скончаться на девятнадцатой секунде из первого двадцатисекундного «проигрыша», оказывается стоящим в полный рост и с нараспашку... стежь открытой сердцевиной (ладно, тот, что со склона сходит, ему деваться некуда, но на скале зачем маячить, как о. Федор?).



Но это, разумеется, предопределено тактической ситуацией (которая, в свою очередь...). С путеводителем все идет хорошо — до той поры, пока не становится совсем неясно, кто «тот душман, что выбежит из-за того угла, в то время как у того входа в мечеть надо бросить гранату».

Слово предостережения: на форуме не рекомендуется задавать вопросы по поводу отсутствия обучающей миссии и размера первого патча (16,2 Мбайт); незамеченное на диске руководство пользователя уже выложено. А панибратствующие будут осажены тяжелой рукой — здесь вам не хрен собачий, а очень даже авторская игра; мальчуганы-правдоискатели, обзывающие короля нудистом, в лучших казарменных традициях проводятся по понятиям группой работников и сочувствующих со званиями (форумными).

Ради справедливости: в игре много-много оружия, воспроизведенного достоверно; в том числе и в части дальности прицельной стрельбы (кажется). Или это скрипты?

О, какое счастье быть хоть для кого-то ефрейтором Сауроновым! Не передать, нах.
Почти нет идей насчет того, как разучивание безальтернативной, очень длинной последовательности действий — до выверенности, свойственной механизмам, — способствует росту тактических навыков у юных россиян. Хотя, возможно, это вовсе не изъян, а изюминка — текущая отечественная традиция ведения боя и вообще войны подразумевает, что человеческий материал должен бросаться на амбразуру без всякой гнилой интеллигентско-шпаковской рефлексии. Простая арифметика: положить двоих наших за одного ихнего, тогда еще четверо наших пройдут, и высота взята, кто-то получает мядали (некоторые — посмертно). Нужно подчиняться красоте общего замысла!

«АЛЬФА: Антитеррор» — потреатическая игра, но почему-то только в отношении государства, а не языка, — патчем не было вылечено правописание («проверка пасспортного режима»). Это происки врагов? Англичанка гадит (passport)? Или это «авторская орфография»?

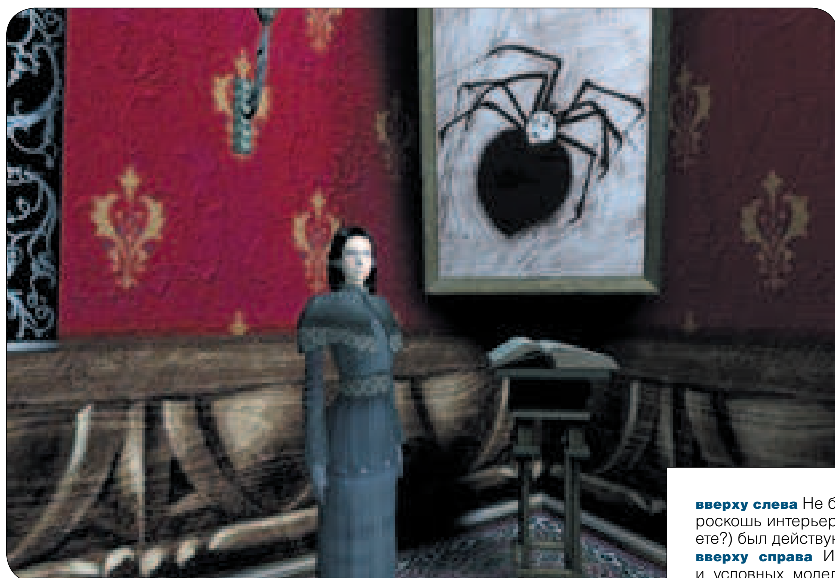
Почему мы говорим про войска? Потому что операции у «Альфы» по большей части войсковые, не свойственные спецназу топ-уровня. Вы



не будете брать дворец отбившегося от цепких советских рук афганского диктатора Амина (и душить его подушкой. Какое смягчение нравов со времен иудушки Троцкого и неряшливого ледоруба Рамона Меркадера! Кстати, создателям «АЛЬФЫ» непременно следует разработать симулятор знаменитых операций родимой Tal Shiar — со стрельбой из папинтовки на площади Св. Петра — это хоть аморально, но не серо)...
Впрочем, мы отвлеклись... Итак, ваши задачи в «Альфе» — «зачистки» да перестрелки. Разработчики, право же, выбрали неверный способ самозащиты: де, самые знаменитые операции группы по ненавязчивым советам консультантов из циклопического здания на Лубянке выведены из состава игры из-за секретности, так как террористы могут подглядеть нечто для себя полезное (прямо-таки видится, как парнишки и девчонки с окраин городских Белфаста, Дерри, Бильбао и Сан-Себастьяна, в вязаных свитерах или черных беретах, с раннего утра занимают очередь за «АЛЬФОЙ»). Нет, разработчикам стоило просто сказать правду: группу «Альфа» в последнее время частенько используют как раз в войсковых операциях (каковыми являются «зачистки»). Зачем городить? Тем более, если, игре вопреки, задуматься — кому охота, чтобы в игре была куча гражданских, пусть даже намертво заскриптованных? Вам хочется пускать газ в ДК? Вам нужно штурмовать школу в Беслане (кстати, в этой миссии, наверное, во время брифинга нам сказали бы, что в школе около трехсот заложников, а уже по ходу (на практике) выяснилось бы реальное число. Ах да, движок бы не потянул)? Поэтому даже, наверное, хорошо, что заложников или мирных жителей нет. И не нужно объяснять это замысловато: «Есть такая примета в Чечне, если село «вымерло» и ты не видишь ни одного местного, значит, «духи» (шогготы, шогготы. — *Н.Т.*) уже здесь». Нет, граждане, эта примета означает, что помирать никому неохота (а нам — на это глядеть).
Враги Отечества из злобного неподконтрольного Интернета посмеиваются над развитием персонажей между миссиями — очередное звание поднимает характеристики снайперов, гранатометчиков и штурмовиков (ох, лезут опять в голову «Звездные войны»), равно как и награды. Наверное, здесь нет ничего плохого; только вот что полковник маскируется, бегает и стреляет лучше подполковника... Вообще-то, отличие, кажется, в каракулевой папахе... но, наверное, в спецназе боевая группа полковников — это one of the finest and boochest and most attractive fighting forces in the world (спасибо, военные эксперты института «Монти Пайтон»). А у бойцов еще биографии есть — правильные такие. Все чистопородные пролетарии, все разрядники, все в школе ходили во всякие кружки — возможно, кто-то почувствует зов («Йэ! Шаб-Ниггурат! Азатот!») и захочет жить в глубинах игры вечно, гонять «чичей» и «духов»... not! Потому что у кого-то кого-то ссылали (нах), а на ком-то испытывали атомную бомбу (нах?), и вообще — X-Wing лучше, чем TIE fighter, не только по ТТХ. А New Republic лучше Империи. Но, естественно, каждый emptor caveat сам. В этом и отличие.









вверху слева Не болеют только мясники и проститутки. Но, несмотря на вызывающую роскошь интерьеров, игра более чем целомудренна. Даже в «Саботаже» (припоминаете?) был действующий публичный дом!

вверху справа Из низкобюджетной, полной условных преград, условных текстур и условных моделей РПГ — в низкобюджетный, но чистенький и по возможности детализированный квест. Вот NPC — говорите. Вот кровать — спите. Главное — не проголодаться.

слева В игре два десятка NPC высокого пошиба. Они не обязательно живут в шикарных особняках и заправляют могущественным кланами, они, в общем-то, ничем не отличаются от простых NPC, тех, что без дела слоняются по улицам, кривят лицо на низкую репутацию героя и желают делать бартер. Но в «Море» нам ясно указывают, какие NPC — особенные. И список дают.

справа Темная улица, фонарь и озлобленный молодой человек в кожаной куртке, встречающий одинокого приезжего. Научная фантастика.

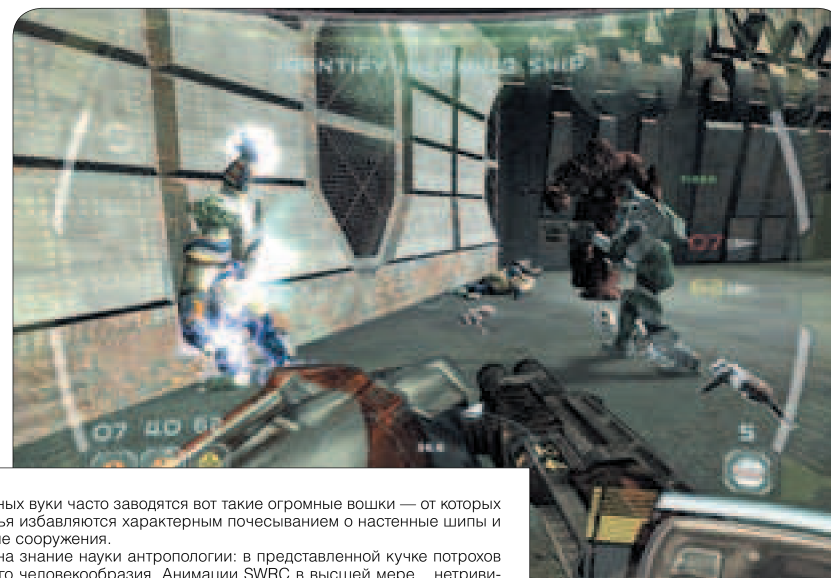
игра 01

«Мор. Утопия» (альфа-версия)









Star Wars: Republic Commando (демо-версия)

вверху слева У крупных вуки часто заводятся вот такие огромные вошки — от которых наши мохнатые друзья избавляются характерным почесыванием о настенные шипы и иные оборонительные сооружения.
вверху справа Тест на знание науки антропологии: в представленной кучке потрохов найдите следы былого человекообразия. Анимации SWRC в высшей мере... нетривиальны.
слева Буквально: в пылу сражения. Если не следить за направлением полета гранат, можно обрасти вот такими огнями святого Эльма. Иные клоны, однако, умеют красиво возвращать подарки злодеям.
справа Некоторые подонки долго пляшут перед смертью. Не то чтобы мы были против, но иллюминация сильно отвлекает искусственно-интеллектуальных.

игра 02









вверху слева Типы с ракетницами — самая неприятная оппозиция демо-версии: всегда успевают сделать хотя бы один выстрел, прежде чем сыграть в ящик.
вверху справа Зеленые круги, наглядно отображающие на поверхности будущий очаг поражения, это хорошо, но вот пиктограммы... Излишество-с.
слева Злодейские ракеты, которые надлежит уничтожить, мало того что советского производства, так еще и расставлены пятиконечной звездой!
справа Догорающий в ожидании свидания с землей вертолет — ЗЛОЙ вертолет. На нем даже зубы нарисованы.

Act of War: Direct Action (демо-версия)

игра 03





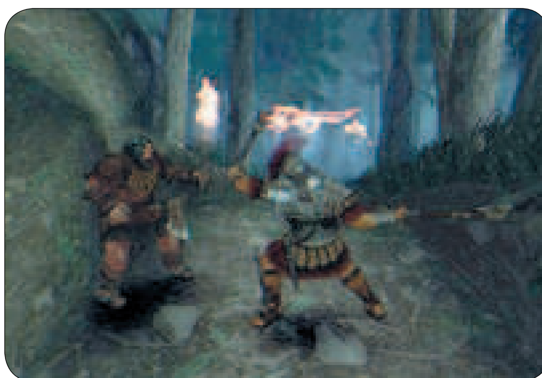
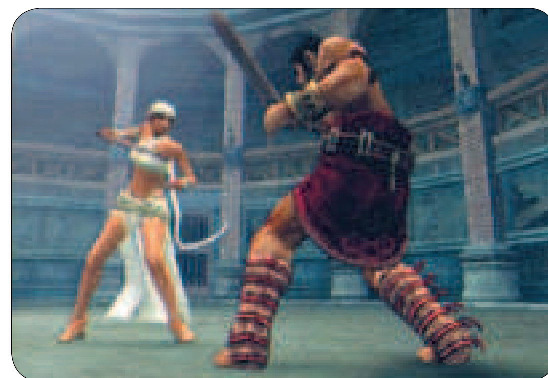


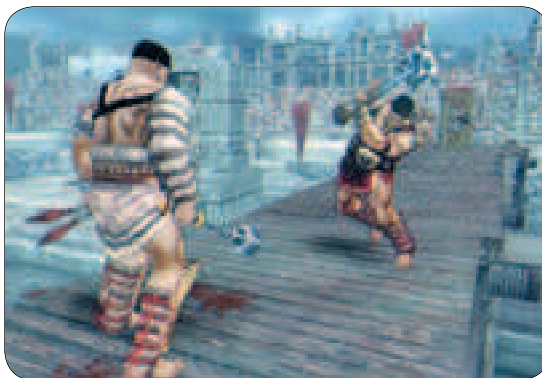
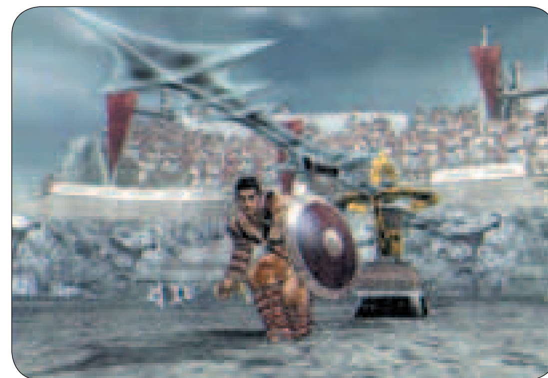
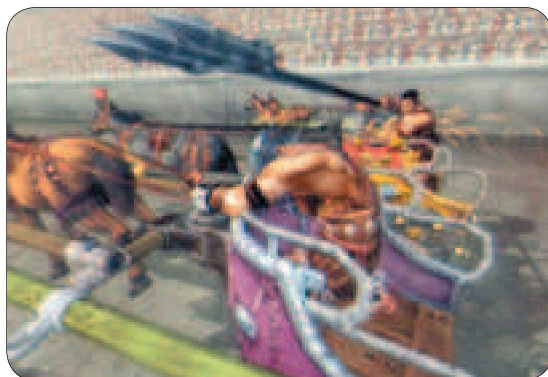


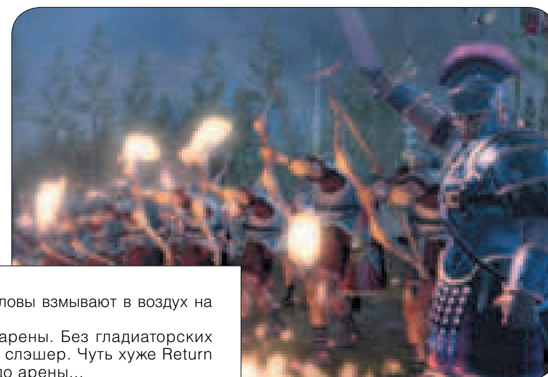
вверху слева Почти каждое приземление в KOTOR2 — аварийное. Таких пилотов надо сразу спускать через шлюз в открытый космос. Слышишь, Аттон?
вверху справа Большой переполох в маленьком Джедае. Истинные джентльмены и вумены, носители Силы выясняют отношения в общей веселой свалке.
слева В боевой тройке обязателен стрелок-пулеметчик. Пока шипящий лазерный клинок меча возится с отчаянно парирующим противником, артиллерия беспрепятственно работает по целям.
справа Зрелищных поединков на мечах все же слишком мало. К моменту нежданной развязки персонаж успевает превратиться в ледо- и телокол. Убивает целыми командами.

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

игра 04



вверху слева А вот и она. Расчлененка. Конечности и головы взмывают в воздух на редкость естественно. Я видел — знаю.
вверху в центре Рубиться приходится и за пределами арены. Без гладиаторских аксессуаров Shadow of Rome — всего лишь банальный слэшер. Чуть хуже Return of the King. Кажется. И врагов мало. Зато если дожить до арены...
вверху справа Не все гладиаторы — грубые некрасивые мужчины. Встречаются и такие вот милые создания. Очень забавно отрубить милсозданию обе руки и смотреть, как оно пытается пнуть тебя изящной ножкой.
в центре слева Что может быть лучше гибрида театра, оперы, рестлинга, чикагской скотобойни и турнира ролевиков-смертников? Только гибрид театра, оперы, рестлинга, скотобойни, турнира ролевиков-смертников и «Формулы-1»! Бен Спартакович Гур отдыхает.
в центре Вы не представляете, сколько тактических возможностей открывает такая простая ситуация! Можно отбить соперника, как котлету. А можно метнуть булаву ему в голову, ошеломить, подхватить упавшую булаву и отбить гада, как котлету.
в центре справа Одно из самых любимых развлечений римлян — публичная стрижка...

Shadow of Rome

игра 05





вверху слева Надо подготовить решения до того, как светящаяся точка (в центре экрана) подойдет к краю. Иначе все труды насмарку.
вверху справа Черные-пречерные диверсанты направляются по своим черным делам. Бесстыдный фотомонтаж, просто посмотрите, куда падают тени на воде и на Луне в небе.
слева Star Trek, подводный корабль Федерации, предположительно направляется к базе «Заветы Ильича». Но клингоны не дремлют.
справа Когда не хватает сил разобраться в переплетении контактов (справа вверху), остается фотографироваться на фоне бледного рассвета.

игра 06

S.C.S. Dangerous Waters









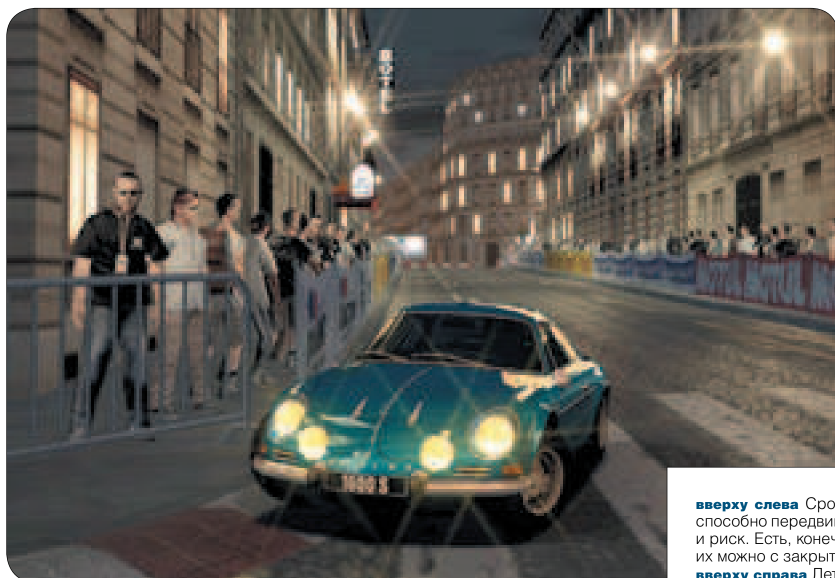
вверху слева Отрезки, соединяющие стрелка и мишень, исходят почему-то из геометрического центра спецназовца — почти из Кундалини-Чакры. Во дела.
вверху справа Высадка на Izla La Puta.
слева «Земля наша каменистa и не всякого в себя впускает».
справа Тексты брифингов поражают осколками смысла.

«АЛЬФА: Антитеррор»

игра 07









вверху слева Срока давности в GT4 не существует. Если оно имеет четыре колеса и способно передвигаться, значит, его можно приобрести в местном бутике. На свой страх и риск. Есть, конечно, специализированные гонки для таких вот чудовищ... Но выиграть их можно с закрытыми глазами.

вверху справа Летит мимо обитель разврата. Смутные виртуальные города GT4 после фотореалистичных газонов приводят в настоящее смятение. Зачем такое в якобы серьезном автомобильном симуляторе с обновленной физической моделью? Не пугайтесь: Лас-Вегасы, Гонконги, Сеулы и Нью-Йорки нужны только для того, чтобы Ямаучи и компании было из чего резать ролики.

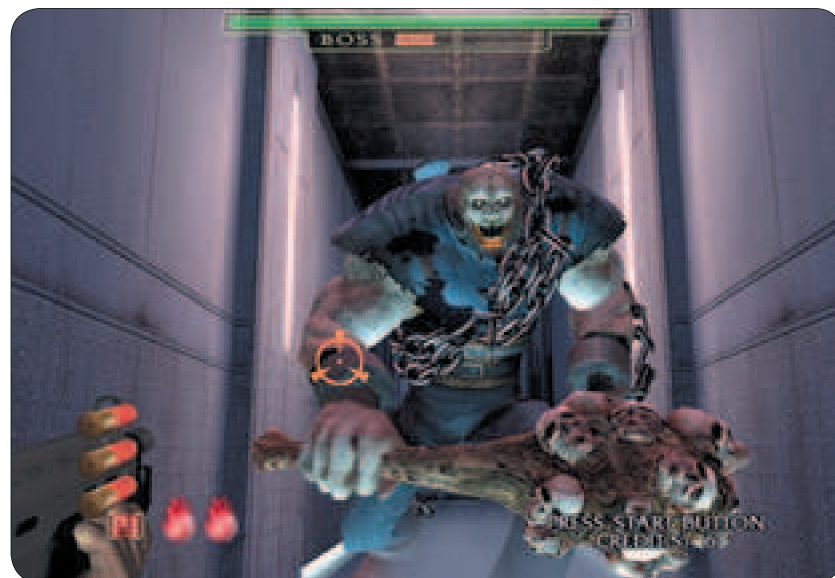
слева Gran Turismo 4 предлагает игроку удивительную возможность фотографировать свой ненаглядный автомобиль в разных экзотических окружениях. Вот оно, олицетворение сытой самодовольной пошлости Polyphony Digital. Люблю. Ненавижу.

справа Безусловно, Gran Turismo выглядит так, как никакому Need For Speed: Underground 2 и не снилось. Когда очень захочет. При правильном освещении. Под правильным ракурсом. В остальном же — газон, кольцо, «Фольксваген»...

Gran Turismo 4

игра 08









вверху слева Главные герои. Управлять мы будем в основном девушкой в оранжевом.
вверху справа Забавный парень. Самый простой в убиении. Даже когда заставляют биться с ним во второй раз, это почему-то не вызывает раздражения. Может, дело в шарме?
слева Был случай: один из противников, считавшийся уже поверженным — без головы, одной ноги и обеих рук, — подковылял и... убил меня смертоносным движением бедра.
справа Вот она — «атака временем», адреналин в чистом виде. Каждый удар противника отнимает драгоценные секунды, а их выдается всего 30 на уровень. Причем попытка запомнить все опасные места неизменно заканчивается неудачей: соперники, даром что мертвецы, способны вылезать в разном количестве и из разных мест.

The House of the Dead III

игра 09









вверху слева Вот на этой пристани нам вдруг ни с того ни с сего предлагают два варианта ответа на поставленный вопрос. В первый раз! В абсолютно линейном квесте! Ох... Предупреждать надо.
вверху справа Интерьеры выкопанных нацистами туннелей феноменально детализированы и, не побоюсь этого слова, реалистичны. Не то чтобы я знала, как выглядят выкопанные нацистами туннели... Но все-таки.
слева Вторая глава «Нибиру» напоминает съемочную площадку «Секретных материалов»: дождь, туман, лес, все живут в трейлерах. А как стучит дождь по крыше вагончика!
справа «Нибиру», несмотря на приличное число трупов, совсем не кровожадный квест. Насилие здесь приглушено. У Дженсен и в Black Mirror бывало гораздо хуже... Ой, смотрите, кошечка!

«Нибиру: Посланник богов» (Nibiru: Messenger of the Gods)

игра 10









вверху слева Натуральная война клонов: так называемый Time Master обожает отпочковать пару-тройку миниатюрных копий любимого себя.

вверху справа Только в этой миссии мы убиваем Японца уже в седьмой раз. Но подлец продолжает настаивать на знакомстве.

слева В один прекрасный момент гитлеровские молодчики объявляются в сопровождении легионеров М. Аврелия. Кто-нибудь, спасите баснописца.

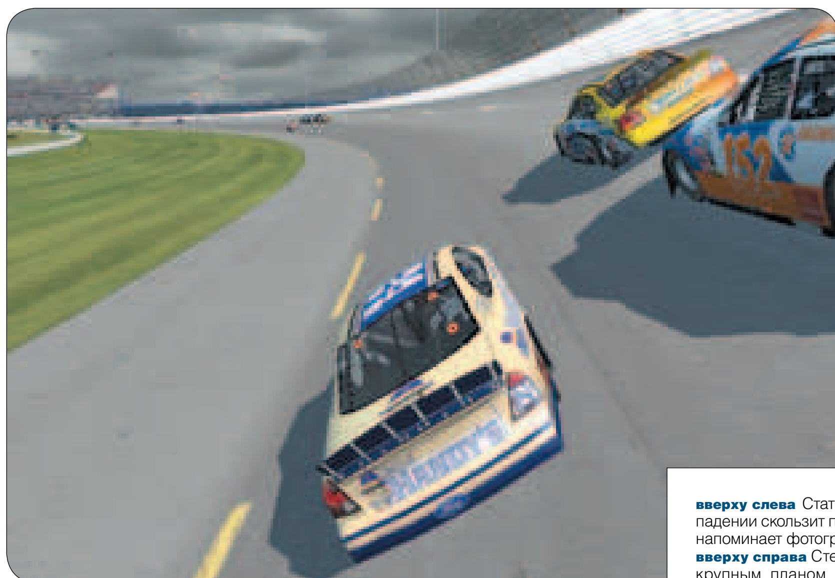
справа Вот из этих лиловых отверстий вылезают бесконечные монстры. Крайне увлекательная миссия...

игра 11

Freedom Force vs. The Third Reich









вверху слева Статичный скриншот предельно далек от истины: гонщик в беспрерывном падении скользит по волне адреналина, машина дрожит и дышит вместе с ним, а картинка напоминает фотографию парковки перед городским супермаркетом.
вверху справа Степень детализации машинок не очень-то располагает к фотоснимкам крупным планом, но экономия в данном случае оправдана: из кабины все равно остальные авто толком не разглядеть, зато все очень шустро шевелится, даже с полусотней авто на полотне.
слева Все дело в точке зрения. Когда ты сидишь за рулем, кажется, что машина едет ровно, это земля слева время от времени кренится на 45 градусов вверх. Можно было бы удивиться, если бы было время.
справа Наскаровское машинонаселение любит ездить натуральными пробками. Пробраться вперед также нереально, как и в обычном автостолпотворении перед светофором; вся разница в том, что здешняя пробка несется со скоростью 250 км/ч.

игра 12

NASCAR SimRacing









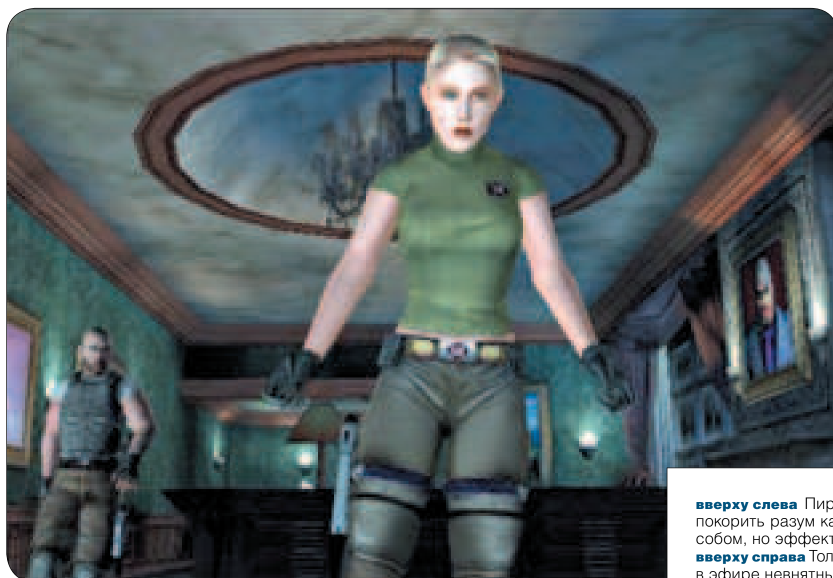
вверху слева На выставке в Лейпциге продюсер игры Бенедикт Гриндел пытался объяснить нам, почему немцы так любят наблюдать за тем, как работают другие. Но мы так ничего и не поняли.
вверху справа Рынок — место, где один ресурс можно поменять на другой. В новой игре их всего шесть, ничтожно мало по сравнению с предыдущими Settlers.
слева Туман, проливные дожди, снегопад — постоянная смена времен года и погодные катаклизмы не дают нам привыкнуть к пасторальным пейзажам. Научившись управлять погодой, мы сможем использовать ее в своих стратегических интересах.
справа Несмотря на появление героев, сражения в Settlers — самая невыразительная часть игры: не видно КРОВИЩИ, не слышно звона благородной стали и стонов раненых. Нет ничего, что могло бы вывести немецкого подростка из состояния блаженной комы!

«The Settlers: Наследие королей» (The Settlers: Heritage of Kings)

игра 13









вверху слева Пирокинез как повод к очень голливудским смертям. Да, конечно, можно покорить разум какого-нибудь бедняги с огнеметом и сделать все традиционным способом, но эффект, конечно, будет уже не тот.
вверху справа Толстый Баррет расстроен. Об этом можно догадаться то ли по звучащим в эфире невнятным угрозам, то ли по летящей в направлении Ника железнодорожной цистерне.
слева Блондинка, которая не предаст. Поверить в такое явление способен, кажется, лишь сценарист Psi-Ops. Впрочем, Ника предадут все остальные герои и героини.
справа За умение выходить из своего тела и просачиваться сквозь дверь отдали бы, не задумываясь, правую руку герои множества стелс-шутеров. А Psi-Ops на стелс наплевать. Зачем нужен стелс, когда есть телекинез?

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

игра 14

игра 08

жанр **Торжество автомобильного самодовольства**
платформа **Sony PlayStation 2**
ведущий дизайнер **Казунори Ямаучи (Kazunori Yamauchi)**
продюсер **Казунори Ямаучи**
главный программист **Юджи Ясухара (Yuji Yasuhara)**
арт-директор **Хироки Имауши (Hiroki Imaushi)**
разработка **Polyphony Digital**
издание **Sony Computer Entertainment**
дата релиза **Февраль 2005 г.**

GRAN TURISMO 4



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Отвращение к скорости

Букашка. — История с прологом. — Иметь и не иметь. — К лучшей жизни. — Настоящий Париж. — Скромное обаяние автосалонов. — Мечта.

Когда-то серия Gran Turismo выглядела так: зеленый газон, кольцевой трек и неспешно, точно черепаха или букашка, ползущий по нему «Фольксваген». Сейчас, в 2005-м, в долгожданной четвертой инкарнации серия выглядит следующим образом: зеленый газон, кольцевой трек и неспешно ползущий по нему «Фольксваген». Разве что машинка чуть более округлая и сверкающая, газон чуть более изумрудный, а трек чуть более, гм, кольцевой...

Мне неловко, но GT4, изгнав Viewtiful Joe 2, прочно поселилась в моем «тостере Дарта Вейдера». Мне стыдно, но факт остается фактом: с GT4 2005-й год не будет таким уж ужасным.

Выход Gran Turismo 4 (www.playstation.jp/scej/title/gt4, далее GT4) откладывали раз пятнадцать. Останевшие поклонники за сумасшедшие деньги хватали «коммерческую демо-версию» продукта (то еще извращение!). До сих пор нет ясности с тем, выйдут ли когда-нибудь американская и европейская версии. Между тем ощущения GT4 вызывает самые сложные. С одной стороны, простое перечисление отличий четвертой серии от третьей занимает три страницы, набранные весьма убористым шрифтом. С другой — невооруженному глазу ничего этого не видно... Все та же физика. Все тот же залитый жизнерадостным солнцем асфальт. Все те же не слишком-то, если разобраться, распрекрасные автомобильчики. Все то же отвращение к скорости.

Аркадный режим вообще не стоит рассматривать — там доступны только самые скучные, однообразные, знакомые до зубной боли треки, а неспешная езда на быстрых и послушных авто не доставляет совершенно никакого удовольствия. Gran Turismo 4 ведь неспроста называется Gran Turismo, не так ли? Это потому, что в нем есть режим Gran Turismo.

В этом замечательном режиме под яркими юпитерами дожидаются заботливо распределенные по салонам американские, японские, корейские, австралийские, французские, английские, немецкие, датские, голландские, итальянские и шведские автомобильчики. Стоят, страшно посверкивая ценниками, «Акуры» и «Альфы Ромео»; требуют дикого количества дорогущих запчастей «Ситроены», «Фиаты» и «Хонды»; гневно отвергают саму мысль о возможности коммерческой (только по любви!) сделки «Ягуары», «Лотосы», «Бентли».

За ФИО одних моделей стоит умопомрачительный индекс «Новинка-2005!», за паспортными данными других — хорошие, почтенные даты расцвета автопрома (эти машины выдержаны, как хорошее вино). Среди всего этого блеска, всех этих строгих красавиц, почти ощутимого запаха кожи сидений мечется очумевший



пользователь, зажав в кулаке измятые десять тысяч, на которые, если честно, в GT4 можно купить разве что фару от «Плимута» или колесо от «Понтиака»... Но не все так плохо, правильно? Игра ведь делалась столько времени и наверняка заботливо сбалансирована, верно же? Труд, труд и еще раз труд, согласны?

Окрыленный подобными мыслями автолюбитель переводит все свои кровью сколоченные в Gran Turismo 3: A-Spec сбережения с карточки памяти и на получившуюся сумму покупает у дилера... подержанный «Ниссан» 81-го (в лучшем случае) года выпуска. Почесав в затылке, пощелкав языком и несколько раз сказав «однако!» в фирменном салоне, он все-таки, кряхтя, устанавливает в «Скайлайн» новую выхлопную трубу, пару загадочных колечек, какую-то коробочку и пару не менее таинственных пружинок, после чего чувствует себя совершенно счастливым.

Существование игрока омрачает лишь одна небольшая деталь: непройденные японские, американские и европейские чемпионаты, кубки, заезды, формулы, события, спецмиссии, испытания, дуэли и трюки. Во всем этом придется участвовать. По какой-то причине на «Ниссане» с задними ведущими не пускают в соревнования для полноприводных американских автомобилей (сволочи!), поэтому твой удел — вечный японский кубок и пожизненный Beginner's Hall с гвоздями... И что же? Обгоняют все. Денег за достигнутые немыслимым водительским мастерством (приобретенное за годы возни с A-Spec искусство наяривания на шифтах никуда не делось) победы не платят совершенно. Даже зеленый огонек на корпусе верной PS2 подмигивает оскорбительно.

А ведь вокруг разноцветные национальные флаги, красивые эмблемы автомобильных концернов (где вставшее на дыбы животное, где две обманчиво скромные, расположенные в многозначительной конфигурации галочки), извилистые итальянские дороги, по которым все-таки можно нестись с ветерком, неведомые лабиринты европейских городов, головокружительно сыплющиеся под гору треки, заснеженные ландшафты, ослепительное пасмурное небо, горящий Гонконг и бесстыдный Лас-Вегас с тремя миллионами неоновых вывесок, трассы знакомые, знакомые смутно и незнакомые совершенно; автомобили самых замысловатых форм и расцветок, каждый из которых, несмотря на примитивную систему апгрейдов, все-таки можно почувствовать своим (умри, аркадный режим!); баснословные, свинские гонорары и молчаливый, уверенный в себе пилот-андроид, способный полностью освободить миллионера от утомительной необходимости лично приезжать к золоту на могучей всемирной гонке (это называется B-Spec Mode).

Все, все скрыто под толстым кожным покровом GT4. Оно так близко и вместе с тем так далеко, что можно попытаться задавить «Ниссаном» зрителей, не суметь этого сделать и тут же, на месте, сойти с ума.

Родной! Ты действовал абсолютно правильно. Ты



был настроен на черный, неблагодарный труд ради великого момента сверкающей победы. Ты был готов собирать свой кар по винтику, и тебя искренне удивляло то, что, после того как ты вложил в драндулет не одну сотню тысяч и прилежно расшатывал каждую кастом-деталь в предгоночных меню, в Большом Азиатском Кубке тебя оставляли далеко позади как на поворотах, так и на прямых. Ты не учел одного. Это игра японская.

Сам Казунори Ямаучи, гордый владелец Ford GT 2004 года выпуска, белого, с тремя черными полосками. Примите, пожалуйста, к сведению.

В японских играх за свои деньги первый (или, если уж на то пошло, любой) автомобиль покупают только провинциальные остолопы. Сдаем на права: сразу на четыре лицензии, как национальные, так и международные.

По шестнадцать испытаний в каждой. Каждое испытание само по себе — захватывающее событие, там познакомят со всеми без исключения треками и дадут покататься на самых экзотических драндулетах. Правила тестов весьма остроумны. Только в Gran Turismo начинающего игрока могут попросить десять минут (один-единственный круг! Двести с лишним поворотов! Nurburgring Nordschliefe! Трасса, которую не умеет толком проходить сам Ямаучи!) лететь сломя голову за машиной с проблесковыми маячками по узкому извилистому треку и стараться в точности копировать нюансы ее поведения. Потому что если ты на такой скорости что-то не точно скопируешь...



Итак, все мыслимые испытания пройдены. Во-первых, мы теперь можем участвовать в абсолютно любых гонках. Во-вторых, за труды вознаграждены Nismo 270R, плохой, японской, но все же не самой дешевой машиной. В-третьих, мы теперь умеем водить что угодно по чему угодно, а нашему хладнокровию в экстремальных водительских ситуациях мог бы позавидовать Джеймс Бонд. Неплохо, правда?

Подчиняясь внутреннему чутью, твердым шагом следуем в Гонки с Особыми Условиями, участвуем в легчайшей Гонке с Особыми Условиями на трассе Цубука и получаем Mazda RX-8 Concept 2001. Тоже плохую, тоже японскую, но зато RX-8. В салоне «Мазды» записываем это чудо на домашний кубок для машинок класса RX-8, без напряжения его выигрываем и получаем в подарок RX-8 LM Race Car Concept, полностью затюненную и откалиброванную универсальную гоночную сверхмашину стоимостью в полтора миллиона.

На крики «почему вы до сих пор не сделали в GT хоть какую-нибудь сложность? Ведь игрок, во-первых, всегда ездит на самых лучших машинах, а во-вторых, сталкивает с трека безответных соперников!» Ямаучи хладнокровно ответил: «Потому что надо ездить честно!».

Что ты на это скажешь, честный пользователь? Никакого баланса в GT4 нет. Честно добиться чего-то в этой игре невозможно. Здесь надо уметь жить: вращаться в правильных кругах, участвовать в правильных соревнованиях, получать за это правильные машины. С помощью LM Race Car выигрываем Японию, на подаренном кем-то Dodge Viper делаем Америку... Не запятнав рук машинным маслом и не потратив ни цента карманных денег, мы без всяких усилий обзаводимся гигантским автопарком и выигрываем абсолютно все гонки.

...Попутно обнаруживая, что в игре не только гениальный тренировочный режим, но и гениальные спецмиссии (например, «обогнать три «Вольво» на трех поворотах». Совершенно бондовская сцена!) и гениальные гонки с особыми условиями (дуэли на мокрых треках). Собственно, все, что в GT4 есть скучного и глупого, — это сами кубки и чемпионаты, побеждать в которых, по большому счету, совершенно незачем... Но вот какая подлая штука: кататься на хороших машинах в хорошую погоду по хорошим трассам с хорошей физической моделью весьма и весьма приятно. Ну и что, что остальные сотни машин, тонны запчастей в магазинах и режим заботливого выращивания героя-томагочи (вещь, не прижившаяся еще в четвертом Virtua Fighter) — обман, иллюзия, кривляние, бесстыдная профанация? Из душных объятий Gran Turismo 4 просто невозможно вырваться. Комфортная езда на бесплатной Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car и бесконечные выигрыши у несуществующего AI (вражеские кары — всего лишь подпорки на рискованных поворотах) вызывают тупое, непробиваемое, всепоглощающее самодовольство. Таких положительных ощущений не способна сгенерировать целая дюжина умных, добрых, тонких игр на гуманистические темы.

Gran Turismo 4 — The Sims от мира автомобильных симуляторов, игра, которой чрезвычайно приятно пользоваться даже тогда, когда там совершенно нечего слушать (музыка кошмарная), не на что смотреть (большинство гонок проходит на той самой полоске сияющего бетона посреди того самого бессмертного газона) и нечему особенно радоваться (в спецмиссиях часто сажают на тот самый «Фольксваген»).

Обычно в гоночные игры играют ради скорости, ради острых переживаний на виражах и обгонах, ради того, чтобы почувствовать себя живой человеческой особью с горячим сердцем. В Gran Turismo 4 играют ради того, чтобы насладиться своим незаработанным, незаслуженным, вызывающим мучительную зевоту благополучием.

Эта игра — тяжелый, навязчивый сон, который никак не хочет кончаться. Сон, балансирующий на грани кошмара... но в то же время являющийся мечтой.

игра 09

жанр **Аркадный шутер**
платформа **PC, Xbox**
продюсер **Казунари Цукамото (Kazunari Tsukamoto)** | директор **Такаши Ода (Takashi Oda)**
программирование **Коджи Оото (Koji Ooto), Хитоши Шимокава (Hitoshi Shimokawa), Казутомо Санбонги (Kazutomo Sanbongi) и др.**
дизайн **Такуя Охаши (Takuya Ohashi), Хироши Каназава (Hiroshi Kanazawa), Норихито Омода (Norihito Omoda) и др.**
звук **Эрико Сакураи (Eriko Sakurai)**
разработка **SEGA WOW** | издание **SEGA Europe**
дата релиза **Февраль 2005 г.**
рекомендуемое железо **Windows 98/ME2K/XP, Pentium III 1400, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

THE HOUSE OF THE DEAD III

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Могучая инфузория, или 27’33”06

Разрушая стереотипы. — Мы разгадали знак «бесконечность». — Радость узнавания. — Искусство ненапряжения извилин. — Супертуфелька.



Вы знаете, что удивляет больше всего? Не то, что они умудрились утрамбовать игру в пять с четвертью сотен Мбайт, нет; удивляет другое. Это какой же самурайской отвагой нужно обладать, чтобы в период гегемонии персидских принцев, разукрашенных андерграундных обмылков и прочих гэндальфов-барлогов выпустить полноценную PC-игру... для светового пистолета, подключаемого через USB-порт! Вот вы, лично вы, имярек, много имеете знакомых с подобным экзотическим причиндалом? Или хотя бы магазин, в котором упомянутый артефакт продается, с ходу можете назвать? Безусловно, это пережиток консольного прошлого препарируемой (Dreamcast, Xbox, все дела). Однако сей пережиток задает тон всему действу. House of the Dead 3 (www.sega-europe.com) вообще бестактно нарушает все сложившиеся правила: ощущение того, что над авторами не стояли люди с плетками и нашивками «SEGA» на рукавах, не покидает всю игру.

Все двадцать с небольшим минут.

Игра с самого начала ведет себя этаким В. Епифанцевым из антирекламы легендарного порошка: тычет в казуалье лицо окровавленной тряпкой и безумным голосом орет: «Чуешь разницу?! чуешь?!!». Чую, ошалело соглашается казуал, читая в настройках управления куцее: «Shoot — left mouse button, Reload — right mouse button». Многопалые ветераны «кантырстрайка» впадают в ступор уже на этой стадии знакомства с третьей «Берлогой нежити»; немногие поклонники «анрылтарнаминта» (вопрос в сторону: как считаете, можно ли считать эту публику имбецильной (на чем настаивают некоторые исследователи)?) выбывают, когда выясняется, что они не могут управлять движением собственного персонажа; выжившую поросль игра добивает единственным «стволом» и воспетым одной философичкой-первокурсницей (у бестолковой куча «хвостов»!) количеством патронов. А еще она по-отечески предупреждает эпилептиков отойти от мониторов подальше.

Послушайте, это игра-анахронизм! Она родом из детства, из той поры, когда верхом шика считался тот самый Бешеный Пес, а гнусавый голос переводчика Михалева и кажущийся теперь верхом безвкусицы видеоряд «Зловещих мертвецов» вводили в неподдельный трепет...

Знаете ли, это игра о зомби. Не о тех поделках, что вы могли видеть в Painkiller или «Обители зла» (видео-DVD, Мила Й.). Повторяю: это игра о настоящих зомби, сойди они с экрана «Возвращения живых мертвецов» или страниц «Рожать придется дома». Когда вас швыряют в кучу шевелящегося мяса, в голове остается одна мысль: вот оно! то самое!..

Честное слово, ощущаешь себя шоколадкой M&MS: они — настоящие!

И эта идиотская радость узнавания не покидает до самого конца: тесные, хорошо освещенные коридоры, толпы медленно и быстро прущей отовсюду живой мертвечины, верный шотган в руках — что еще нужно для счастья нормальному человеку! Игра берет все то ненужное, что может загрузить ваш мозг, на себя: заботливо ведет, поворачивает, поднимает на лифте и даже вертит головой (и зачем только я говорю это... Неужели есть такие, кто не знает этой серии?). Она не утруждает поиском уязвимых мест на теле очередного босса: это самое уязвимое обводится зеленой рамочкой и для верности дублируется аршинными буквами в специальном окошке, а тот единственный босс, определить

Кроме «обычного» варианта прохождения, можно посоревноваться с г-ми монстрами в выживании на время. Это гораздо сложнее, но и веселее в той же степени.

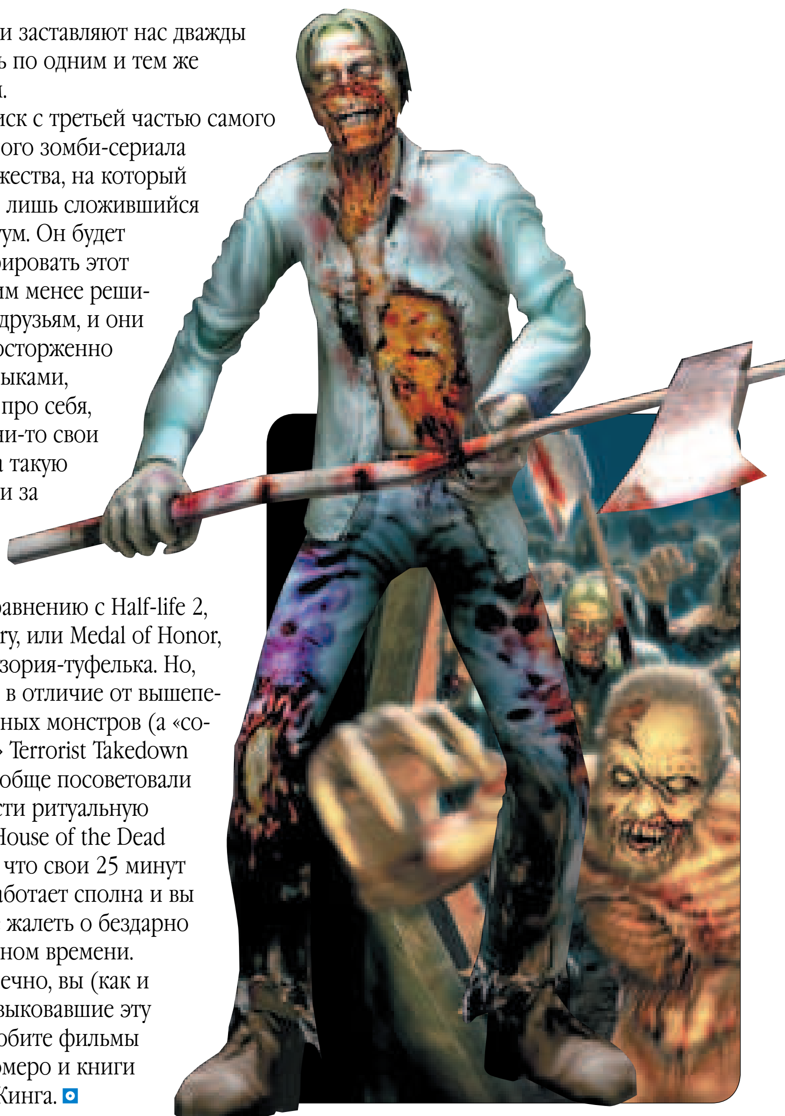
чувствительную точку которого игра не может, сам по себе является большим Уязвимым Местом. Противники тоже ведут себя должным образом: в нужных моментах воют, в нужных — метают режуще-колющие предметы, в нужных — угрожающе потрясают циркулярными пилами. Качество прорисовки моделей, кстати, весьма и весьма (даром что игра должна была выйти чуть ли не в 2002-м. Но не сложилось), и пусть Огромные Жирные Мертвецы кажутся сегодня «украденными» у Кармака — по качеству они недалеко ушли от близнецов из DOOM 3, а как эти толстяки бросаются бочками!..

Как и подобает настоящей зомби-игре, House of the Dead 3 заканчивается ошеломляюще быстро, заставляя выкручивать настройки сложности на максимум, — и тут, подобно молоту Тора, игрока настигает настоящая нирвана. Это надо видеть, друзья. Невозможно словами описать то чувство, которое возникает, когда от десятка неживых повстанцев остается лишь часть плеча с рукой... и этот огрызок продолжает ползти к вам по заляпанному кровью полу.

Разумеется, это трэш. Двадцать минут примитивного тир-геймплея (среднестатистический Painkiller-уровень длиннее), где иной раз вас заставляют стрелять по стервятникам, терзающим труп соратника. Да, это абсолютная old-fashioned-аркада, где скрупулезно подсчитываются очки и из разбитых бочек нет-нет да и выскочит блестящая монетка +200 points. Да, местный «сюжет» идеально укладывается в предложение «Злобное Зло снова шалит», а видеовставки между миссиями («Я изобрел СУПЕРЛЕКАРСТВО, Дэниэл! Ха-ха три раза!») способны довести до грыжи всех, кто хоть раз играл в Half-Life. И, бесспорно, никуда не делись проблемы портирования — даже в эти двадцать минут они заставляют нас дважды пробегать по одним и тем же локациям.

Купить диск с третьей частью самого правильного зомби-сериала — акт мужества, на который способен лишь сложившийся индивидуум. Он будет демонстрировать этот диск своим менее решительным друзьям, и они начнут восторженно цокать языками, добавляя про себя, что уж они-то свои деньги на такую гадость ни за что не потратили бы. По сравнению с Half-life 2, или Far Cry, или Medal of Honor, это инфузория-туфелька. Но, поверьте, в отличие от вышеперечисленных монстров (а «создателям» Terrorist Takedown мы бы вообще посоветовали приобрести ритуальную катану), House of the Dead ручается, что свои 25 минут игра отработает сполна и вы не будете жалеть о бездарно проведенном времени.

Если, конечно, вы (как и японцы, выковавшие эту блоху) любите фильмы Джона Ромеро и книги Стивена Кинга.





игра 10

жанр **Квест**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущие разработчики **Михал и Павел Пекарики (Michal, Pavel Pekarek)**
ведущий программист **Мартин Прейслер (Martin Preisler)**
сценарий **Зденек Хоуб (Zdenek Houb)** | музыка **Зденек Хоуб**
разработка **Unknown Identity**
издание в России **«Новый диск»**
дата выхода **Март 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 733, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 2,5 Гбайт на жестком диске**

«НИБИРУ: ПОСЛАННИК БОГОВ» (NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS)

МАША АРИМАНОВА

Беспосланник

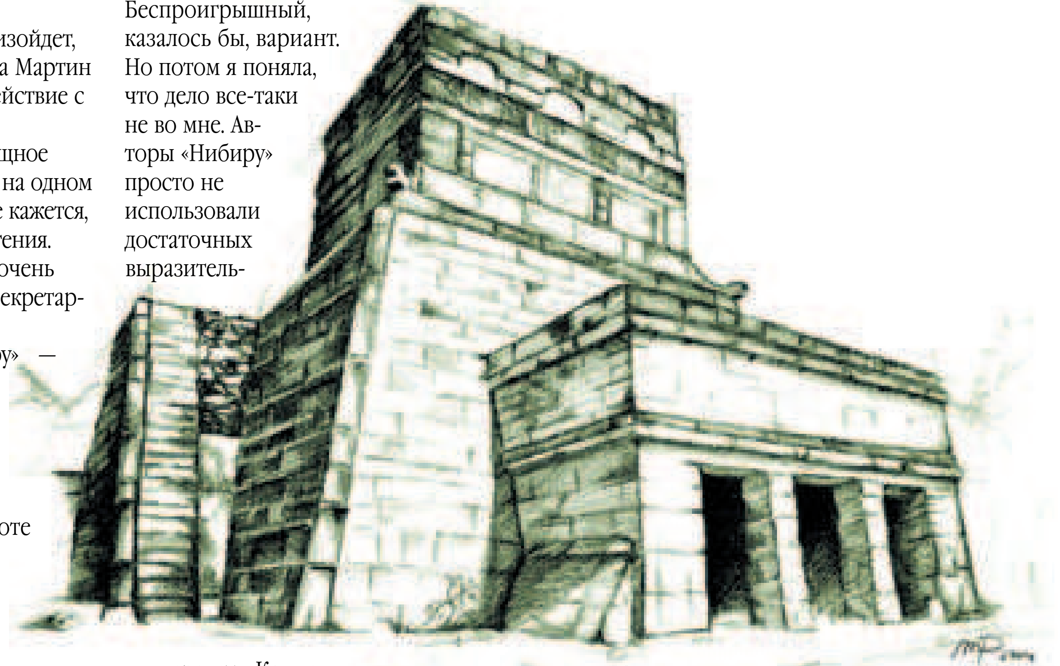
Widescreen. — При съемках не пострадало. — Неуловимая точилка. — Без начала. — Без середины. — И без конца.

«Нибиру» (www.futuregames.cz/nibiru) — игра широкоэкранная. Каждая ее глава распахивает перед нами роскошные экзотические планы в формате 16:9; прорисовано все с каллиграфической тщательностью, а постановке освещения мог бы позавидовать сам Джон Карпентер.
Восточная Европа, обильно посыпаемая косым дождем. Затянутая легкой дымкой Западная. Руины цивилизации майя, храм Утренней зари, орошенный солнцем. Экстерьер-р-ры! Картинка «Нибиру» на световые годы обогнала картинку Black Mirror с ее зеленоватой гаммой и убогими погодными эффектами. Вот так и никак иначе в более совершенном мире выглядел бы Broken Sword: The Sleeping Dragon.
Интерьер-р-ры! Холл серьезного учреждения, гостиница, паутина туннелей времен Второй мировой, раскинувшаяся на десяток-другой локаций: полюбуйтесь-ка, как ненавязчиво в каждый кадр вживлена свастика! Вообще-то нарочитая кинематографичность планов не всегда отвечает задачам игры: то ракурс выберут настолько эффектный, что фонарный столб полностью скроет из виду охранника, то пиксель-хантингом на мосту, созерцая этот самый мост из прекрасного далека, заниматься не слишком удобно. По одному ракурсу на сцену. Зато трехмерные герои не выглядят такими уж трехмерными, декорации сочатся специальными эффектами, разные птички и кошечки вносят в происходящее приятное оживление, и, конечно же, каждый штрих, каждая точка каждой картинки несут на себе печать горячей братской любви.



Лучше, чем «Нибиру», квесты просто не выглядят.
Задачки? Поголовно высший квестовый пилотаж! Первая проблема: как попасть в подъезд? Решается до смешного элементарно: жми на все попавшиеся кнопки и неси чушь в домофон. Главное тут, конечно, — реакция квартирантов и хитрости, на которые пускается Мартин Холан, простой чешский студент, решивший выполнить небольшое, но ответственное поручение своего французского дядюшки. Реакция и хитрости таковы, что, когда добираешься до искомой квартирки и находишь первый (но ни в коем случае не последний!) труп, чувствуешь себя на седьмом квестовом небе.
Дальше будет лучше: кормление часового рискованным блюдом («что за грибочки ты туда положил?! — Грибочки нормальные! А вот бобы могли и испортиться...»); вскрытие мощных замков на больших дверях из германской стали; в очаровательно неполиткорректной сценке, за которую Unknown Identity завалят теплыми письмами, крепление палочки динамита к ни в чем не повинному грызуну.
По части задачек можно сформулировать следующие незначительные претензии. Во-первых, слишком много инструментов. Разработчики просто помешаны на правильном и одноразовом использовании отверток, молотков и гаечных ключей. Инвентарь должен быть экологически чистым, панове! Единственная существующая в «Нибиру» многоразовая вещь — коробок со спичками. Мало того что квест признает лишь использование правильных предметов в правильных местах (почему замок со шкафчика можно сбить только молотком? почему молоток после этого бесследно испаряется?), он признает использование правильных предметов в правильных местах лишь тогда, когда

выгода этого применения предельно очевидна для героя (но при этом не обязательно очевидна для игрока). Пока не сломается ключ в замке, Мартин не станет переворачивать аккумулятор... Вот такая замысловатая для любого не трогавшего «Нибиру» человека логическая взаимосвязь.
Это во-вторых.
В-третьих, не забывайте про «контрольный клик». На многих ключевых позициях «Нибиру» приходится щелкать минимум три раза — ничего очевидного при этом не произойдет, но без троекратного повторения тупица Мартин так и не сделает выводов, а значит — действие с мертвой точки не сдвинется.
Кстати, я потратила совершенно чудовищное количество времени на поиски точилки на одном отдельно взятом письменном столе. Мне кажется, это проявление маленького квестового гения.
Из бытовых зарисовок стоит отметить очень смешное выманивание блондинистой секретарши из ее логова.
А теперь о Темной стороне Силы. «Нибиру» — очень красивая игра, в ней очень приятный звук (как грохочет по пражской улице трамвай!) и весьма гладкий геймплей... и при всем том игра невыносимо, дико пуста.
Проявив незаурядные дарования в работе над каждым отдельно взятым игровым эпизодом, девелоперы с треском завалили картину в целом. Завязка не производит ни малейшего впечатления. Герой получает задание. Герой приезжает на место. Герой находит свеженький труп. В руки героя попадают важные документы. Это не краткий пересказ. Это ВЕСЬ сюжет! В тех самых документах написано только то, что они — важные. В редких диалогах и телефонных разговорах с дядей нам не сообщают никакой дополнительной информации. Одна сцена перетекает в другую ровно, холодно, без всяких эмоций.
Далее. Ни малейшего впечатления не производит середина. Герой находит следующий труп. Бродит по коридорам. Овладевает важным артефактом... Это что, документальное кино? Реалити-шоу? Хроника дня? Придайте происходящему хоть какую-то эмоциональную окраску! Покажите, что вам не все равно! Вспомните, какие кошмары видел ваш Самуэль Гордон и как плохо ему после этого было! Вспомните, наконец, как его поразила (в глаз!) выскочившая из смотрового отверстия пика...
Ничего такого в «Нибиру» нет. В одном месте Мартина попытаются застрелить, в другом прикуют к трубе рядом с готовым к взрыву газовым баллоном, но до чего же они обескровленные и невыразительные, эти сценки... И если действие не может оживить даже появление нацистского злодея в инвалидной коляске, значит, с сюжетом действительно большие проблемы.
К финалу я начала терзаться сомнениями. Может быть, дело во мне? со мной что-то не в порядке? Может, я стала неспособна воспринимать квесты? Неужели нет больше той девочки, что плакала в финале «Сибири»? Ведь в концовке «Нибиру» принимают участие древние цивилизации, пророчество и инопланетяне! Беспроигрышный, казалось бы, вариант. Но потом я поняла, что дело все-таки не во мне. Авторы «Нибиру» просто не использовали достаточных выразительных средств. Концепции у них, может быть, и интересные, но они так и остаются концепциями.



В финале Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned Джейн Дженсен (Jane Jensen) сумасшедшей скороговоркой диктует нам всю историю человеческой цивилизации. В финале квестов Сокаля хочется выть в подушку от неизбывной тоски. В финале квестов Шефера — тоже плакать, но уже от соприкосновения с гением. «Нибиру» же просто началась, некоторое время длилась, а потом кончилась. Герой не расстанется с героиней на перроне. Собственно, нет даже самой героини. Даже Broken Sword: The Sleeping Dragon, при всей его коммерческой ориентации, был способен пробудить больше эмоций! Там хотя бы была Николь.
Вы верите в то, что между хорошими квестами и хорошими историями нет ничего общего? В то, что игра должна быть всего лишь игрой? Что главное в квесте — хорошие пазлы? Тогда смело играйте в «Нибиру». Вы не будете испытывать сожаления.

> Все, что в Broken Sword: The Sleeping Dragon сделано хорошо, в Nibiru сделано плохо. Все, что в Broken Sword: The Sleeping Dragon сделано плохо, в Nibiru сделано хорошо. Как прикажете жить на одной планете с такими разработчиками?

игра 11

жанр **Ролекомикс**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ведущий дизайнер **Лорни Брукс (Lorne Brooks)** | арт-директор **Бен Ли (Ben Lee)**
ведущий программист **Аллан Ричардс (Allan Richards)**
продюсер **Кен Левайн (Ken Levine)**
разработка **Irrational Games**
издание **Sierra** | издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 733, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Мертвые души

Два равно уважаемых семейства. — Хорошие новости. — Шиш. — Мельбурн, далее везде. — Закрепление пройденного. — Тактика и технология. — Разговор не окончен?

Забавное совпадение свело вместе релизы двух РПГ с неповоротливо длинными названиями: Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords (см. рецензию неподалеку) и Freedom Force versus The Third Reich (далее известная как сочетание согласных FFvTTR). Помимо зубодробительных ФИО, у проектов еще много общего. Оба начинали со всеми мыслимыми удобствами: готовым



графическим движком и раскрученной вселенной для сбора тучного сюжета, осадной толпой поклонников и отличной репутацией неординарных ролевых. В обоих случаях от разработчиков требовалось лишь логично и внятно раскрутить литературную историю, не забыв нащелкать свежих карт, — ничего больше! Результаты вскрытия The Sith Lords вам известны.

Утешит ли дорогих читателей новость о том, что австралийцы выступили ничуть не лучше? Причем, в отличие от их стреноженных годовым графиком коллег из Obsidian, команду Irrational никто не бил селедкой по сусалам в качестве полезного и здорового допинга. Жители пятой континентальной точки и их пронырливый бостонский рекламный агент Кен Левайн мирно дремали на лаврах аж с марта-2002. Так что же мы получаем от втрое увеличенного срока вызревания?

Очкоротко: комбинацию из трех пальцев.

За тридцать шесть полновесных рабочих коллективо-месяцев бригада стахановцев имени ордена Красного Знамени Озоновой Дыры породила (перечисляем в порядке увеличения сложности): пяток сирых супергероев в довесок к уже известным фиглярам мироспасительной Freedom Force, четырех юберзлодеев с одним или двумя миньонами на брата (итого девять душ), сверхсюжет коротконогий линейный (одна штука), с десяток некрупных карт обыденных неинтересных. Примечание: все описанное имущество, включая иллюстративный мультматериал, отчеканено с помощью сконструированных к 2002 году и поныне полностью функциональных редакторов.

Давайте сразу спишем со счетов главную надежду. Рейх номер три притянут в название и сюжет совершенно случайно. С не меньшим успехом там могли бы угнездиться великое готское царство или совет племенных старейшин бушменов Мельбурна. Создавать что-то похожее на атмосферу военных сороковых разработчикам было лень, поэтому они подменили желтые такси Бронкса штабными автомобилями и крытыми грузовиками, а посреди Центрального парка воткнули внушительных размеров свастику. Сильву пле! Главных военных преступников — Немца, Итальянца и Японца — защищает от покушений группа в серых мундирах, чья численность с трудом превосходит поголовье мускулистых

рядов Freedom Force. Если бы на задание разрешили выйти всем носителям плащей и масок, то славная рать борцов за человеческие свободы непременно обратила бы жидкие рейх-армии в паническое бегство. Прямо в первой же миссии. Только не надо, не надо тут мне о подмене количества качеством! Это оскорбительно. Девелоперы Irrational освоили революционный метод сценарного дизайна (.EXE-люди в приватных обсуждениях называют его «икотным»). И действительно, новая серия Freedom Force преуспевает в ресайклинге всех своих ресурсов, от карт и персонажей до готовых миссий!

Трюк с картами прозрачен: нас возвращают на уже знакомую местность в другое время суток или туда же, но через десять боевых вылетов. Мы пока не ропщем. Но начинаем волноваться, назидательно пришпилив каждого из уже убиенных злодеев к сырой земле еще разок-другой. За папу? За маму? За Виссарионыча? С упорством просадившего весь бюджет на женщин и наркотики кинодеятеля сценарист FFvTTR раз за разом находит причину вытолкнуть на сцену давно списанных в утиль актеров. Поганцев спасают дыры в карманах времени, параллельные реальности, способность к вегетативному размножению, ошибка печатавшей сценарий секретарши и еще тысяча отмаз-экскьюзов. На вылупляющихся из чистого воздуха монстрах замешаны целые миссии: стоит расправиться с нечистью, как в соседнем квартале происходит следующее непорочное зачатие. Гарантированного средства окончательно и бесповоротно распрощаться с персонажем FFvTTR положительно не существует.

Наш возмущенный разум наконец вскипает при нескромном предложении пройти ТУ ЖЕ САМУЮ миссию еще раз. Отказаться невозможно, ибо сюжет один на всех, и вы либо глотаете отходы австралийского делопроизводства, либо проваливаете ко всем чертям в обнимку со своим поганым эстетством. «Так надо, — дятлом стучит по игроцкой голове сценарист. — Теперь мы добавили на карту шесть новых столбиков, их придется показательно расфигачить. Банни, мяч-мяч!» Великолепно! Целых шесть лишних кликов всенепременно замкнут логику этапа с точки зрения классической эстетики! Если наше поведение сочтут удовлетворительным, а прилежность похвальной, то в качестве пряника угостят снятым с высоты птичьего полета скриптовым роликом. Еще одна из великих австралийских загадок, кстати. Почему сценки не используют функцию зума камеры на персонажей, мы не знаем, — но сочувствовать балагурящим в полукилометре от вас героям действительно непросто. Обязательно попробуйте — вам не полюбится.

Миссии пролетают на удивление быстро. Подперев носом пол, мы в полудреме ведем поборников позитивизма от одной красной стрелки к другой. От победы к победе. Команда собирается с великим трудом: несмотря на яркие маскарадные костюмы и уникальные анимации суперударов, наши сверхчеловеки во всем остальном вряд ли отличаются друг от друга хотя бы на молекулу. Из толпы сразу вытягиваются любимчики: быстроног Bullet, летун El Diablo, капитан-Америка Minuteman. Идеальный персонаж утилитарен. Он двигается в максимальном темпе, сочетает удары ближнего боя с дистанционными навыками и не заставляет медитировать над списком доступных умений.



Удовольствие от прохождения FFvTTR было неполным, если вы не вывихнули зевком собственную челюсть.

Квелый геймплей и сценарий-дуршлаг вплоть до финальных титров бредут параллельными тропами и стараются не путаться друг у друга под ногами. В конце они обмениваются мимолетным рукопожатием и расходятся до следующего раза. Еще один компьютерный комикс закончен. По-хорошему, их можно печатать ежемесячно — тогда на сочинения Irrational можно будет взглянуть под иным, более благосклонным углом зрения. Слышишь, Кен?

игра 12

жанр **Лицензионный автосимулятор**
платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
продюсеры **Джеймс Хокинс (James Hawkins), Скотт Статсмен (Scott Stutsman)**
ведущий программист **Роберт Мур (Robert Moore)** | арт-директор **Джон Терк (John Turk)**
звук **Обри Ходжез (Aubrey Hodges), Джесси Аллен (Jesse Allen)** | музыка **Пост-гранж (Papa Roach, Saliva, Submersed и др.)**
разработка **Tiburon**
издание **EA**
дата релиза **15 февраля 2005**
рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске**

NASCAR SIMRACING

АШОТ АХВЕРДЯН

Леворуля

Как источник мастерства. — Философия Мебиуса. — Практика выживания на крохотном пятачке в условиях высокого содержания. — Умение видеть главное перед собой, не замечая второстепенного позади себя. — О влиянии настроек на расположение духа. — Дело о пропаже документации. Халатность без возбуждения. — О коммуникации меж птиц и особенностях поведения стаи. — О чужих ошибках, дающих возможность делать свои собственные. — Нечего стыдиться..

В нашей лесополосе NASCAR является скорее поводом для шуток, нежели объектом околоспортивного идолопоклонничества. Случайные появления овальных гонок по ТВ скорее отпугивают, чем приобщают, поскольку спорт вообще является вещью гомерически смешной для стороннего наблюдателя (см. Хоттабыча на футбольном стадионе), а многолетней привычки к овальным левогонкам в нашей долготе взяться неоткуда. Поэтому та же самая лицензия, что в Новом Свете является манной небесной, здесь имеет ровно противоположный эффект. Производители игровых рулей обычно выходят из положения так: при пресечении океана слово «NASCAR» в названии продукта заменяется на «Formula», и все довольны; но вот игростроители по понятным причинам к таким уловкам прибегнуть не могут.

NASCAR — очень американские гонки, это очевидно как в общем духе, так и в каждой безделице. Отсюда все их громадные плюсы и кое-какие, чего уж там, минусы.

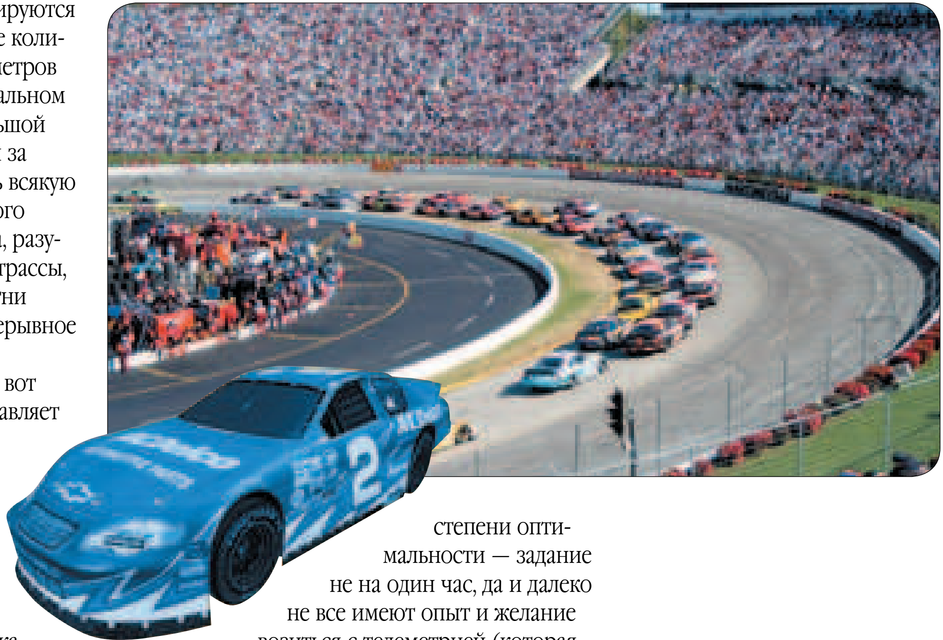


Однако у виртуальных NASCAR-гонок есть очень важное преимущество: это самые демократичные автосимуляторы. В той же «Формуле» гонщик должен добиться высочайшего мастерства вождения и не просто выучить трассу, но сродниться с ней, пустить в ней корни, и, чтобы трассополотно также проросло в него, надо знать по имени и в лицо каждую точку асфальта, и только тогда... Стоит ли удивляться, что мало у кого хватает терпения достичь этого «когда». GT-класс хоть и предъявляет чуть менее высокие требования, все равно остается делом сравнительно немногих сильных духом, остальных же просят отправиться в ралли либо, если хочется компании на трассе, в аркадный раздел. И только NASCAR готов принять тех, кто просто жаждет ветра в специально предназначенное для этого стекло, тех, кто не готов становиться настоящим асом, но уже хочет гоночного азарта, невзирая на то, что вообще впервые видит этот стадион. И ну их, эти корни!

К тому же это единственный класс настоящих автосимуляторов, где на многих трассах можно, единожды втоптав педаль газа в пол, больше не отпускать ее до самого финиша. Плюс то, что здесь нет такого места на трассе, где нельзя было бы кого-нибудь обогнать (в «Формуле» же мест для обгона обычно одно-два на круг). А еще здесь легкий контакт между машинами — норма жизни.

Правда, есть вещи, к которым нужно привыкнуть. Так, поворот в одну и ту же сторону требует едва ли не философского осмысления, поскольку противоречит каким-то глубинным представлениям об основах бытия. К счастью, это не очень

сложно, тем более что постоянный наклон трека создает иллюзию, что едешь по полотну гигантской спирали. И это не только исключительно функционально, так как отлично виден каждый следующий поворот (ну где еще есть такое?), но и позволяет сориентироваться духовно, потому как уже через несколько кругов начинаешь ощущать себя персонажем аниме, человеком-катером, плывущим по закрученной в пространстве-времени бетонной реке.
Вторая вещь, к которой привыкнуть куда сложнее, это размер некоторых треков. Помимо нормальных спидвеев, на которых есть где развернуться и которые обычно и ассоциируются с NASCAR-спешкой, здесь есть и некоторое количество крошечных треков, окружностью метров в пятьсот, на которых развернуться в буквальном смысле негде. Эти малютки суть один большой крутой поворот; полный круг проезжается за пятнадцать секунд, и очень легко потерять всякую ориентацию в происходящем. (Внутри этого крохотного кружочка места для пит-лейна, разумеется, нет, а потому он проходит вокруг трассы, аккурат под трибунами.) К тому же полсотни машин на такой тропинке образуют непрерывное кольцо, что тоже способствует всеобщей безалаберщине. Голова-то не кружится, но вот мозг довольно быстро умывает руки и оставляет гонщика на произвол судьбы. Да и шины стираются практически моментально, а пока вы будете их менять, соперники успеют намотать кругов шесть...
Нельзя сказать, что увиденное оставит в душе неизгладимый след. Машинки по нынешним временам не могут похвастаться рекордным полигон-числом, публика на обочине так и вовсе состоит из размазанных пикселей, пусть она и обучена страшненькой анимации бурного аплодисмана. Разумеется, во время гонки всего этого не замечаешь, но если так подходить, то можно запросто разобрать на треугольники и унести прочь трибуны, этого гонщик тоже не заметит, он ведь делом занят. С другой стороны, наши вычислительные мощности наконец докатились до отображения теней присутствующих на трассе автомашин. Асфальт тоже традиционно весьма приятен, а ведь это главное, нет?
Есть, кстати, еще одна фирменная графическая особенность спортивных игр от EA: они норовят запустить в монитор 60 Гц, независимо от того, что было указано в настройках игры. Если бы не возможность принудительно назначать в драйверах видеокарты на все имеющиеся разрешения высокие частоты, то никаких глаз не хватило бы на многочасовую монитор-медитацию.
Формально NASCAR SimRacing представляет собой расширенную и дополненную версию прошлого EA-«Наскара», сделанного выставленной ныне за порог ISI, но при этом игра является продуктом весьма сырым, пусть и очень высокого класса. Недоделки большей частью носят второстепенный характер, однако попадаются сразу после запуска игры и в дальнейшем преследуют постоянно. Предвкушающий гонщик игру.запускает, создает пилота под своим именем, начинает гоночный уикенд — и обнаруживает, что готовых файлов с настройками машины нет. Ни одного. По умолчанию все установлено в некоем средневзвешенном состоянии, к вождению не пригодном совершенно. Поиск настроек хотя бы приблизительной



степени оптимальности — задание не на один час, да и далеко не все имеют опыт и желание возиться с телеметрией (которая, к слову, в точности такая же, как и в предыдущих ISI-играх, то есть ну очень хорошая). Однако файлы настроек в игре есть. Просто они лежат в папке save, а игра ищет их в save/имя_пилота/settings/лига_сезон. Поскольку из игры указать другой путь нет возможности (по крайней мере она найдена не была), то две с чем-то сотни нужных файлов надо просто перетащить вручную. А сколько игроков их вообще не найдет?

> В нашей лесополосе NASCAR является скорее поводом для шуток, нежели объектом околоспортивного идолопоклонничества.

Или вот другие наблюдения наших зоологов, изучавших повадки соперников. Обычно те выполняют свои функции весьма неплохо, они в меру осторожны, в меру агрессивны (на уровне 100%), иногда могут ошибаться, иногда могут столкнуть с трассы, но на серьезные перепалки не провоцируют. Конечно, они совершенно не выглядят живыми водителями, выдавая чем-то свою механическую природу, но такова уж жизнь в нашем вестсайдском микрорайоне. Однако иногда у стаи машин случаются некоторые странные

помутнения. Так, ехал ваш смиренный примерно в сотне метров позади пелетона (в ту эпоху я еще не нашел спрятанные настройки, а найденные самостоятельно были не очень удачны), как вдруг все машины, словно по команде, чуть притормозили. А ведь дело происходило на суперспидвее, где педаль тормоза обычно отправляется в отпуск за ненадобностью. Причем впоследствии подобное происходило еще несколько раз.



Укоренились было в голове нехорошие мысли, мол, неужели серия опустилась до аркадной игры в поддавки с неудачливым гонщиком? Но затем мысль эта была отвергнута — когда однажды ваш безропотный находился едва ли не у самого начала пелетона, и вдруг тот снова решил резко сбавить скорость. Эффект неожиданности сработал, аварии избежать не удалось, зато мысль о поддавках была опровергнута, ничего криминального, просто ошибка. Очень жаль, что у разработчиков так и не дошли руки переделать реплей. О его невыносимой скуке, об удивительной способности даже самую захватывающую гонку превращать в «Спокойной ночи, малыши», непрерывно говорили после каждой игры на движке ISI. Никакой реакции, ноль эмоций. И в NASCAR SimRacing мы в очередной раз получили тот же самый тоскливый повтор. Зачем тогда вообще возможность записывать гонку? Во время гоночного уикенда выбранный файл настроек машины можно просто загрузить, а можно назначить настройками по умолчанию. Теоретически последняя функция должна загружать эти же параметры и при последующих гоночных сессиях, на практике же она просто не работает, а потому настройки надо подгружать каждый раз, что сперва не совсем интуитивно. «Сперва» — потому что метод кнута работает отлично; только представьте себе гамму ощущений: вы начали гонку, но тут же понимаете, что заново настройки загрузить забыли, старые вам принудительно сбросили, машина катится, как хромая дрезина, а никаких функций сохранения между сессиями или где-нибудь еще посреди уикенда нет, поэтому вам светят повторные тесты и квалификация. Это в случае, если вы выбрали одиночную гонку; если же ляп случился в рамках карьеры, то второй раз в то же масло уже никак не въедешь.







Многие игровые настройки никак не отображены в интерфейсе, поэтому добро пожаловать в Notepad — редактировать файл Имя_гонщика.PLR!

Карьера, кстати, приведена в некое соответствие с другими EA-играми. Теперь помимо стандартного сезона чемпионата (режим «водитель») есть и альтернативно-финансовая стезя, режим «водитель-хозяин». Для начала вам дают машину и немного денег, порядка миллиона с копейками. Машина у вас значительно слабее, чем у всех остальных, и для ее улучшения надо... заказывать исследования. Подкормленные килосотней-другой ученые за недельку сообразят, как выжать из мотора дополнительную лошадь, как улучшить сцепление, где обработать напильником в целях оптимизации аэродинамики. Правда, устраивать апгрейды не дают, единственный способ применить полученное ноу-хау — соорудить новую машину с нуля. Старую можно будет продать, за копейки.

Кроме традиционного заработка на призовых, есть и другие источники дохода. Во-первых, вы разукрашиваете машину рекламой заинтересованных спонсоров (степень их интереса, разумеется, находится в прямой зависимости от ваших успехов), во-вторых, занимаетесь производством и продажей атрибутики. Но реализовано это несколько странно: дело в том, что цена изготовления предмета и цифра на ценнике здесь совпадают, поэтому все эти шлемы, автомодельки, куртки и прочие приятные мелочи выполняют роль своего рода акций, где ваш заработок — разница между их стоимостью сегодня и неделю назад. Странная экономика; с другой стороны, этот режим явно был не главным объектом внимания разработчиков.

Что же касается физики поведения машин на трассе, то произошла лишь небольшая ее перенастройка, причем поведение это явно сделало некоторый шаг от прошлого NASCAR от EA к конкуренту (ныне отошедшему) от Papyrus, хотя шаг и не слишком большой. Но революций в автосимуляторной области с тех пор не происходило, поэтому это по-прежнему топ-уровень. К тому же никаких других NASCAR'ов в обозримом будущем не предвидится...

игра 13

жанр **Игра-гармонь**
платформа **PC**
продюсер **Бенедикт Гриндел (Benedikt Grindel)**
ведущий дизайер **Андреас Суика (Andreas Suika)** | ведущий художник **Торстен Матшалл (Thorsten Mutschall)**
ведущий программист **Дитмар Мешде (Dietmar Meschede)** | дизайнер уровней **Адам Сприс (Adam Sprys)**
разработка **Blue Byte**
издание **Ubisoft** | издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **10 февраля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

«THE SETTLERS: НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ» (THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS)



ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Трансформер

Пока они ходили за продуктами питания. — Полбанки калифорнийского чернослива без косточек «Хилл-вью». — Немного тошнит. — Он не забыл про Settlers. — Нам всем пора спать.

Все хорошее имеет неприятное свойство заканчиваться, и сериал Settlers не исключение. В далеком 94-м игра Settlers (в девичестве Serf City) была образцом сверхтехнологичного продукта: роскошная графика, недоступные для нашего понимания графические разрешения (только вдумайтесь: супер-вэ-гэ-а!) и, держитесь крепче, поддержка ДВУХ манипуляторов типа «мышь». Зачем? Я уже не помню. Вероятно, чтобы играть вдвоем. На одном экране? Скорее всего. Дикие, дикие времена... Но самое интересное в Settlers — гейм-дизайн. Наукой доказано: лучшие в мире настольные игры делают немцы. Они же в них больше всех в мире играют. Местные дизайнеры горазды заворачивать горькие логические конструкции в сладкую шоколадную оболочку — и вкусно, и полезно. Это была первая и, вероятно, последняя настольная компьютерная игра. Исключительной простоты правила, бездонный геймплей. Тотальный «индирект»: нет войск, крестьяне не подчиняются приказам, лабораторная работа по системам массового обслуживания в окружении ярко-зеленой травы и щебета птиц. Никакого насилия; территориальные конфликты решаются методом капитального строительства... Десять лет спустя «Периметр» реализует эту идею на новом энергетическом уровне.

Пятые Settlers окончательно и бесповоротно распрощались со своим пупс-прошлым. Количество ресурсов сократилось с шестидесяти до шести, границы между поселениями исчезли, а некогда розовощекие пупсы обрели пропорции нормальных мужчин и женщин. Отвратительно!



Пика своей формы сериал достиг к третьей части: неловкие розовощекие карапузы сотнями бродили по узким тропинкам, ядовитая зелень травы резала глаз, в синем прибое хотелось немедленно раствориться, а домики выглядели так вкусно, что при одном взгляде на эти пасторальные пейзажи возникало желание немедленно зарыдать от непонятно откуда взявшейся щемящей тоски и нежности (очевидно, побочный эффект проблемы национальной несовместимости «что русскому — то немцу»?).

Дальше с Settlers приключился кризис среднего возраста. Самое время покупать Porsche, но только на какие деньги, если немецкий рынок до отказа забит розовощекими зелено-синими клонами, а на другом конце земного шара покупатели предпочитают krush, kill und destroy и плевать хотели на традиционные прусские семейноценности.

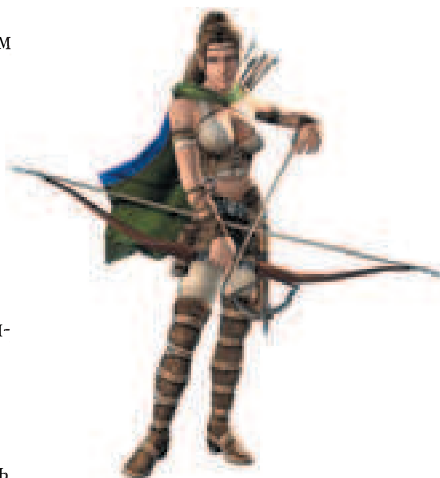
Собственно The Settlers: Heritage of Kings (www.thesettlers.com/uk/home.php) — результат некоторого компромисса, попытка Ubisoft и Blue Byte сделать игру, которую наконец-то заметят за пределами Германии, но при этом не поступиться принципами. А эта задача, как мне кажется, решения не имеет.

Архитекторы перемен недрогнувшей рукой перекроили Settlers из экономического симулятора в обыкновенную RTS. Вместо шестидесяти ресурсов оставили шесть — слишком мало для немцев и преступно много для американцев (этим много и одного, как в BFME). Сложнейшую цепочку добычи и производства спустили в ватерклозет: местные поселенцы передвигаются по городу только по дороге на обед или домой, спать.

Единственная макроэкономическая проблема, которую постоянно приходится решать, — заблаговременное беспокойство о запасе спальных мест в общежитиях и ложек с тарелками в харчевнях. Каждая шахта или свечной заводик мгновенно материализуют несколько новых рабочих рук, которые вместе с ногами и волосатой головой бродят по поселку в поисках крова и пожрать. Не нашедшие жгут костры и обреченно жалуются на жизнь — куда им до горячих обитателей картонных дворцов Tropico!
Игра, что твоя гармонь, снаружи кажется меньше, чем оказывается в эрегированном состоянии, то есть, простите, вместе с аккуратно завернутыми в подарочные упаковки



зданий апгрейдами. Колледж превращается в университет, укрепление в крепость, на шахте появляется кран, и так далее. Стоит ли говорить, что каждая ступенька вверх находит свое визуальное отражение — во всех деталях. Бесконечный поток улучшений и обновлений вихрем увлекает нас за собой, создавая иллюзию занятости. И лишь завершив всеобщую модернизацию, мы задаем себе вопрос: а где, собственно игра?
Впрочем, будем справедливы — ведь кроме классических одиночных миссий есть и сюжетная кампания, которой идеологи Settlers нанесли еще одну пощечину традициям, введя ранее незнакомые термины «герой», «диалог», «локации», «квесты», «скрипты» и, прости господи, «сюжет». Главный герой Дарио вынужден поднимать разрушенное войной хозяйство, вступать в непростые дипломатические отношения с соседями, воспитывать армию и отражать атаки черных всадников, которые появляются с чисто немецкой пунктуальностью — сверяясь с секундомером в углу экрана.



Ничего плохого не могу сказать о проведенном в компании с молодым человеком времени, но это не Settlers, раз. И два: радость битвы в исполнении Blue Byte традиционно не радует. Не просто «плохо», а «никак». Очень надеюсь, что нам попалась немецкая версия для детей до 3 лет с заболеваниями нервной системы и к релизу в Штатах Ubi добавит в игру немного красной краски, если вы понимаете, о чем я. Пока что сражения выглядят так: мужчины в трико сталкиваются лбами и начинают деловито тереться друг о друга, неловко размахивая металлическими предметами, без всякого, впрочем, желания кого-то поранить. Периодически кто-нибудь из участников «побоища» молча растворяется в столбе синего света. Есть еще конница, лучники и даже несколько типов артиллерии (в том числе противопехотная). Вероятно, при желании из всей этой братии можно составить приличное войско (если сумеете выкроить средства из бюджета — зарплаты у вояк вполне европейские); можно воспользоваться хитроумными заклинаниями и заморозить летним днем озеро, чтобы подобраться к противнику с неожиданной стороны; но хорошей RTS из Settlers все равно не получится — с этим надо родиться. Попытавшись с комфортом разместиться на двух стульях, разработчики с достоинством обрушились на пол. Heritage of Kings — уже не экономический симулятор, но еще не вполне RTS. Думаю, трансформация завершится лишь к шестой или седьмой серии, — take your time, впереди вечность.



игра 14

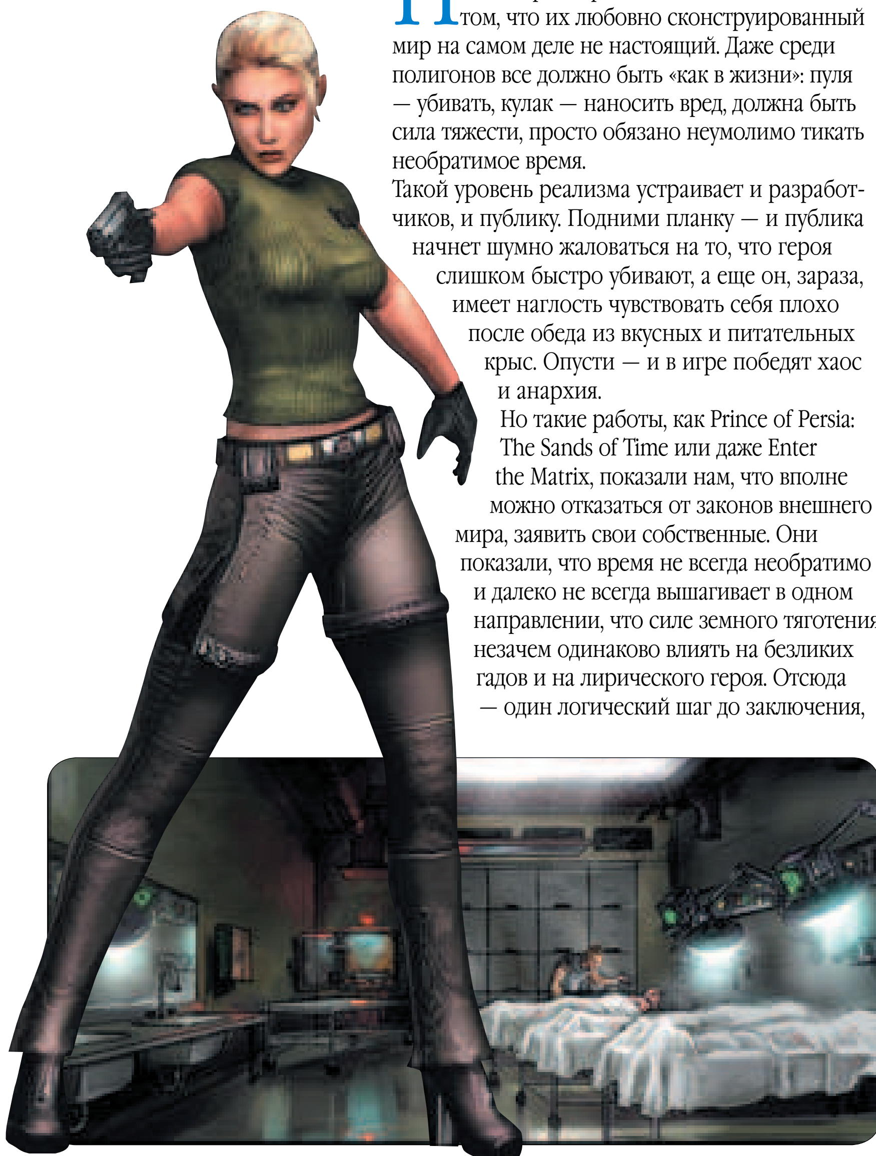
жанр **Телепатический экшен**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP), PlayStation 2, Xbox**
ведущий дизайнер **Брайан Эдди (Brian Eddy)** | арт-директор **Чип Синени (Chip Sineni)**
ведущий программист **Джейсон Блочовяк (Jason Blochowiak)**
сценарист **Брайан Бабендерерде (Brian Babendererde)**
разработка и издание **Midway**
издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **Февраль 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, 2 Гбайт на жестком диске**

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Мозг жив

Тюрьма из полигонов. — Весь мир в кармане. — Интересные вещи, которые можно сотворить с человеком при помощи телекинеза. — А также пирокинеза. — Сила против Силы. — Сочимся.



На удивление небольшое число разработчиков трехмерных экшенов помнит о том, что их любовно сконструированный мир на самом деле не настоящий. Даже среди полигонов все должно быть «как в жизни»: пуля — убивать, кулак — наносить вред, должна быть сила тяжести, просто обязано неумолимо тикать необратимое время.

Такой уровень реализма устраивает и разработчиков, и публику. Подними планку — и публика начнет шумно жаловаться на то, что героя слишком быстро убивают, а еще он, зараза, имеет наглость чувствовать себя плохо после обеда из вкусных и питательных крыс. Опусти — и в игре победят хаос и анархия.

Но такие работы, как Prince of Persia: The Sands of Time или даже Enter the Matrix, показали нам, что вполне можно отказаться от законов внешнего мира, заявить свои собственные. Они показали, что время не всегда необратимо и далеко не всегда вышагивает в одном направлении, что силе земного тяготения незачем одинаково влиять на безликих гадов и на лирического героя. Отсюда — один логический шаг до заключения, что убивать в трехмерных экшенах можно не пулей и не кулаком, а другими, куда более занятными способами.

Какими именно? Ну, за идеями, как всегда, обратились к удивительному миру кино. «Сканеры», «Кэрри», «Воспламеняющая взглядом» (да даже «Звездные войны»!) учат нас, что, если как следует на кого-нибудь вытаращиться, сделать устрашающий жест рукой, изобразить на лице страдание и очень при этом захотеть, результат не заставит себя ждать. Голова недруга взорвется фонтаном кровавых ошметков.

Игра Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (www.psiopsgame.com) от Midway (www.midway.com) оказалась неожиданным хитом на PS2, неожиданным хитом на Xbox, породила массу подражаний (скажем, вышедший тремя месяцами позже Second Sight) и теперь вот готовится стать неожиданным хитом на ПК. Даром что выглядит как типичная всеплатформенная игра (то есть много невнятнее The Chronicles of Riddick), написана человеком, обожающим драматические диалоги вроде «мне что, промыли мозги?! — Нет, тебе всего лишь стерли память!» (собственно, любые два слова, соединенные вместе господином Бабендерерде, немедленно исторгают из публики раскат истерического хохота. Еще один Metal Gear Solid!), наделена великим множеством консольных условностей (герой запросто таскает в кармане три боеголовки. АТОМНЫЕ) и вдобавок ко всем своим несовершенствам является TPS.

Но успех Psi-Ops обеспечен. Ведь, несмотря на все дикости движка (использована очень, очень сомнительная физика) и сценария (во время cut scenes лучше всего закрывать глаза), здесь можно небрежным движением руки приманить к себе отдельно лежащий автомат, а также поднять неугодного человечка в воздух, хорошенько его потрясти, сломать им пару ящиков, а потом выкинуть через окно в пропасть, где он несколько раз ударится о перекрытия и шлепнется на конвейер, который отправит бездыханное тело на свидание

с гидравлическим прессом. Да, предварительно несчастного можно еще и поджечь.
Герой Psi-Ops, человек с говорящим именем Ник и не менее говорящей фамилией Скрайер (это даже лучше, чем Джек Слэйтер!), владеет телекинезом и пирокинезом, умеет управлять чужим сознанием, а также знаком с основами важного, зачастую остающегося недооцененным искусства подрыва человеческих голов на расстоянии.
К сожалению, перед самым началом игры Скрайеру стерли память (в интересах пущей конспирации), и паранормальные способности будут возвращаться к нему постепенно. Телекинез дадут почти сразу, а вот в ожидании пирокинеза придется коротать время за менее интересными развлечениями. Можно выйти из собственного тела и проницать стены — находка по большей части бесполезная,



но эффектная. Можно уговорить часового шагнуть с вышки. Также дадут умение высасывать пси-энергию из чужого разума. Применять его следует либо на трупах, либо на ничего не подозревающих людях. В последнем случае как раз и происходит тот самый мозговой фейерверк.
Все это время Скрайер стреляет из автомата и пистолета с глушителем, ищет магнитные карточки, ползает по вентиляции — занимается обычной TPS-безделицей, на которую не стоит обр. вн. Гораздо более интересной представляется возможность комбинировать пси-умения. Так, можно захватить управление часовым, заставить его прикончить собственных друзей и выброситься с вышки, успеть вернуться в собственное тело, поджечь гада, поднять его в воздух и расстрелять из автомата. Вы сказали «ого»? Большого практического эффекта такое комбинирование не несет (если не считать того обстоятельства, что горящие охранники — лучшее метательное оружие, нежели негорящие), но чувство глубокого удовлетворения потребитель испытывает.
Мерзопакостные карикатуры на персонажей видеоигр (один носит все свои награды на бронежилете. Другой — безобразно толстый негр, которого не взяли бы даже в фильм про Остина Пауэрса), боссы Psi-Ops тоже владеют всяческими нехорошими способностями. Каждая схватка с ними — чего там, праздник. Один, контролируя разум подручных, заставляет их подбегать к Нику и с визгом подрываться. Другой ненавязчиво швыряет в героя железнодорожную цистерну. А одна назойливая дамочка выстраивает перед нашим парнем целый лабиринт иллюзией, вследствие чего Psi-Ops начинает напоминать телесериал Prisoner. Картинка плывет, появляются и исчезают дверные проемы, постоянно искажается перспектива, герой видит самого себя, носящимся по стенам и потолку (причем в нескольких экземплярах)...
К сожалению, на восьми уровнях Psi-Ops количество схваток с боссами, по меркам того же Metal Gear Solid 3, просто ничтожное.
Наконец, с помощью экстрасенсорики приходится решать пазлы: построить из ящиков пирамидку (неудобная физика. Ощущение такое, что ящиками оперируешь под водой), просочиться сквозь дверь и подсмотреть шифр на мониторе (но сценарист все время забывает про это полезное умение. Герой то и дело по старинке подслушивает под дверью!), захватить мозги двух техников и заставить их (техников) нажать две контрольные кнопки, отпирающие дверь сейфа... А телепатия заменяет нанопередатчики — на связь с героем выходят красивые девушки с трудным прошлым и популярно объясняют, где расположен следующий чекпойнт.
И имбецил им верит.
Впрочем, мы не знаем, не контролируется ли мозг м-ра Скрайера дистанционно... Тематика Psi-Ops спасает игру — в ней ничего не хочется принимать на веру.

Ближе всего к Psi-Ops стоят игры про супергероев и РПГ за чернокнижников. Но построенные по комиксам игры слишком несерьезны, а любая «тщательно проработанная система магии» вызывает зевоту. У всех людей доброй воли. Не замечали?

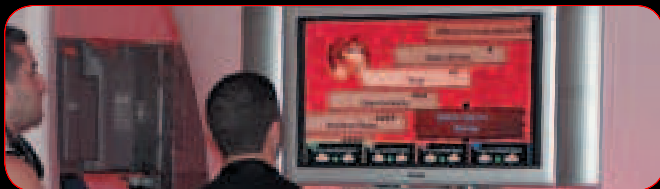


ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Принадлежит к людям, которые гордо утверждают, что не смотрят телевизор, а на самом деле (по данным социологов) — смотрят, смотрят, смотрят! От четырех до шести часов в неделю.

Игры по телевизору

Что такое этот ящик? Разве что монитор для приставки, видео- или DVD-плейера, при их отсутствии абсолютно никчемный. Но в телевизоре, оказывается, есть гнездо для толстого кабеля, который тянется из дальних мест (и телевизор — место, где заканчивается эта труба). Станет ли эта труба водопроводной, если по ТВ показывать КИ?



НУ ВОТ, НАЧАЛОСЬ

Процесс «социализации» КИ, игроков, разработчиков и издателей — улица с двусторонним движением. Пока Руперт «Адольф» М-к готовит свое пришествие, КИ запускают щупальца в профанную реальность, в самую ее сердцевину — в телебачинье.

Бездонные денежные мешки алчно раскрыли горловины на «мужскую аудиторию от 18 до 34, которая не смотрит ТВ, предпочитая КИ и видеоигры», на 168 миллионов играющих американцев и сколько ни на есть гиков в 3rd world. Получается не все и не сразу: не очень удаются попытки воспроизведения существующих форматов телешоу. Канал Spike TV (www.spiketv.com) в прошлом году устроил раздачу Video Game Awards (VGA) на манер «Оскара» — с ковровыми дорожками и селебрити. Не задалось. Response аудитории был минимальный — не в последнюю очередь потому, что чуждые КИ-индустрии ТВ-продюсеры решили награждать по результатам продаж. Зря. А вот присуждаемая за креативность премия G-Phoria канала G4TV (www.g4tv.com), кажется, выжила (выдача слонов за 2004 г. была второй по счету).

МОЩЬ ВЕЛИКОГО

Кабельный G4TV, начавший вещание три года назад, — самый агрессивный малыш в игровой ТВ-песочнице: это единственный в мире крупный канал, полностью посвященный КИ и видеоиграм (G4 суть games, gear, gadgets и даже gigabytes). Был еще канал TechTV из Сан-Франциско, тоже кабельный и даже более популярный (40 млн. лупоглазых семей; у G4 вчетверо меньшая аудитория), но G4 — собственность кабельной сети Comcast, которая однажды попросту отказалась включать TechTV в число транслируемых ею каналов. Владельцы и менеджмент TechTV поняли намек, и в прошлом году G4 довольно недружелюбно поглотил его — студии и ведущие некоторых шоу были перемещены в Лос-Анджелес, остальное — смыто; совсем недав-

«I've always wanted to see what TV in other countries looks like» — Clarence Worley (from True Romance)

но название G4TechTV поменяли обратно на G4TV (в ознаменование окончания пищеварительного процесса). Так делаются дела, парни. G4 вообще ведет себя очень разумно, не повторяя ошибок Spike TV (оное пыталось запустить ежедневный блок передач про игры на два с половиной часа — не вышло): в сетке вещания бескомпромиссно доминируют передачи про игры (Anime Unleashed и G4 Sports старательно отражают и формируют т.н. gamer's view на соответствующие области мировой культуры); канал постоянно и разными способами показывает игрокам, что принадлежит им всецело. Передачи повторяются по два раза в сутки, часто делятся друг с другом ведущими или бывают посвящены одним и тем же играм (темам, персонам). Так, глава Oddworld Inhabitants Лорни Лэннинг (Lorne Lanning) в течение одной недели может появиться и в Cinematech (могущей не только рассказать об играх по мотивам кино и наоборот, но и выдать душещипательный tribute Хантеру Стоктону Томпсону), и в Judgment Day (подвергающей свежие и классические игры «окончательной оценке»). JD вместе с Electric Playground (ураганом проходящимся по игроновостям, игроинтервью, игропревью и celebrity gamers) — продукция EPTV (www.elecplay.com), полуабсорбированного G4.

Передачи вроде бы мешают друг другу, но становится возможным полностью «игровое» вещание, а зритель-неофит получает турбоинъекцию культуры КИ и видеоигр, слыша одно и то же от разных людей. Над тем, как «Уве Болл превращает игры во второсортные фильмы», могут утром посмеяться унаследованные от TechTV культовые новости The Screen Savers (другие темы: Devil May Cry 3, где дешевле всего купить «железо», флэш-мультфильмы Дженнифер Шимэн (Jennifer Shiman, http://angryalien.com), антикварные рекламные плакаты ПК 1980-х, арест Кенни Бейкера (Kenny Baker a.k.a. R2D2) за вождение в нетрезвом виде, Тецуя Мицугучи (Tetsuya Mitsuguchi, автор Space Channel 5) — зритель гарантированно пропитывается духом индустрии, приобретает эмоциональный background и сенсорно объедается). Вечером герр Болл станет объектом издевательств ударного G4-трио, ведущих ток-шоу G4tv.com Тины Вуд (Tina Wood, сценарист, игрок, красавица), Лоры Фой (Laura Foy, телеведущая, игрок, красавица) и Джеффа Кили (Geoff Keighley, игрокритик since 1992, от Gamespot.com до CNN и USA Today, оттеняет девушек). Ток-шоу — ядро культурной политики канала; зритель накрепко усваивает, что игры являются пристойной, нестыдной темой повседневной болтовни солидных, зрелых и небедных личностей («Да-да, Американ Макги — великий человек!», «Но нужны ли игровой индустрии ежегодные награды на манер этого, как его, «Оскара»?»). Игрок распрямляет плечи, учится собственной гордости и смотреть свысока, — он узнает о десяти вещах, которые лучше ТВ-просмотра кино-церемонии (спасение своего онлайн-клана, оверклокинг, просмотр аниме из Сети, засыпание на своей Xbox). В Xbox, по странному совпадению, ведущие режутся в прямом эфире со зрителями. Тот, кто смог ярко отметиться на форуме передачи («Моим родителям за 60, но я смог подсадить их на Star Wars Galaxies!»), впоследствии балдеет в студии на диванчике рядом с Американом «В жопу Толстого» Макги. Ролевые модели присутствуют и в передаче Players, где с предельной прямотой демонстрируются разнообразные селебрити в процессе игры: Детройтские рокеры The Von Bondies месят друг друга в Star Wars: Racer Revenge, рэпперы Method Man и Redman бьются в Counter-Strike, а Джек Осборн играет в The Sims 2. Эффект усиливается передачами Arena (ведущие бодаются в UT 2004, Xtreme Beach Volleyball и Burnout 2 с gamer girls) и Robot Wars (передача «не про игры», но воспитывающая игроцкую ментальность. Под названием «Войны роботов» демонстрируется в России по Rambler TV). Знания закрепляются посредством Icons (история серии Splinter Cell, история Xbox, интимная жизнь Питера Молинье), Filter (самые злые игроперсонажи, самые плохие игры («вы не купите их, даже если они будут завернуты в нижнее белье Бритни Спирс!»), самые скандальные игры).



вверху Ведущие G4tv.com. Классический line-up: Лора, Тина и разжалованный в продюсеры за нефотогеничность нью-йоркер Скот Рубин (Scot Rubin) осуществляют смычку (ход конем?) G4-E3.

Y YO DESESPERANDO

G4TV, безусловно, вызывает восхищение своей пробивной пропагандистской силой и является одной из причин изменения имиджа игроков в глазах общества, однако популярность канала означает, что именно он будет стандартом «игрового ТВ». Образцом для подражания станет и формат X-Play, еще одного брэнда G4 (в России см. все на том же Rambler TV): gamer dreamgirl при участии лузера-недотепы с мазохистскими наклонностями исполняет актуальные sketches; оба ведущих остроумно отзываются о коммерчески не сложившихся играх, но странно почтительны по отношению к изделиям «от ведущих производителей». X-Play — «подарочек на день рождения» G4 от TechTV, поэтому ведущие и сопродюсеры шоу Адам Сесслер (Adam Sessler) и Морган Уэбб (Morgan Webb) сохранили нонконформистские сан-францисканские биографии — оба якобы закончили Беркли, во что верится с трудом: нешто магистр магистра будет душить и лупить клюшкой для гольфа в перерыве на рекламу? На сопродюсерство уходит много времени, и, по признанию Моргана, в игры за них с Адамом играют негр... то есть интерны. Гм.

Антиподом G4TV является лондонское Gamer.tv (www.gamer.tv), дитя маркетингово-пиаровской IMG и коммуникационной PCCW, не имеющее собственного канала и поштучно продающее передачи другим телекомпаниям. Шоу специализируются на не пересекающихся между собой аудиториях. Gamiacs — специфически детская передача, Endzone интересует исключительно смычка игр со спортом, титульная Gamer.tv посвящена только видеоиграм, Around the World in 80 Games представляет собой зарисовки о выдающихся деятелях индустрии КИ и видеоигр (и в окружении передач не про игры обречена чахнуть). Из продукции Gamer.tv бодро выглядит разве что When Games Attack, авторская передача шотландца Доминика Даймонда (Dominik Diamond), имеющая почти двухмиллионную аудиторию на канале Bravo. Доминик был пионером в продвижении видеоигр на британское телевидение; получасовое шоу GamesMaster (www.gamesmastertv.co.uk; Channel 4, 1992-1998 гг.) взрастило целое поколение, ныне обильно ностальгирующее по: собственно критике игропродуктов, перебранкам Даймонда с его ассистентом, оскорблениям последнего в адрес пришедших в гости селебрити, соревнованиям людей с улицы по случайно выбранной игре с вручением победителю Золотого Джойстика, сезонно-специфическому оформлению студии (рай, ад, тюрьма). В стартовавшей прошлой осенью When Games Attack Доминик с очаровательной помощницей пытается охватить и КИ, и видеоигры, устраивать игровые междусобойчики (5 на 8) супермоделей и футболистов Premier League, изучать гик-культуру и историю создания знаменитых игр, манипулировать куклами и представлять a novel insight into an aspect of video game culture. Многие зрители Bravo TV считают, что Д.Д. пытается объять необъятное. Кажется, передачи про игры развиваются так же, как и их предмет: против независимых играют объективные причины.

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО *приложение*





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Памятник

Ровно год прошел с того момента, когда нашему вниманию были явлены первые ростки с экспериментальной грядки DDR2. Овощ изначально не отличался хорошими вкусовыми качествами, а дорогостоящий субстрат до сих пор отрицательно влияет на розничную цену. Однако пришло время посмотреть на результаты селекционной работы.

Дважды два

Как мы уже отчитались в теоретическом прошлогоднем материале, DDR2 не является принципиально отличным от DDR типом памяти, эффективная частота обмена данными в обоих случаях получается удвоением опорной частоты системной шины. Цифра «два» должна сигнализировать о том, что изменения, сопровождавшие развитие DDR (рост емкости микросхем, увеличение частоты, снижение таймингов при обращении), более невозможны без смены интерфейса и в целом стандарта производства модулей.

Однако жизнь распорядилась иначе! Модули DDR2-400 так и не нашли сбыта и были выпущены лишь несколькими производителями, потому что проигрывали простой DDR400 по всем пунктам, даже в искусственных тестах. Логическое продолжение — DDR2-533 — не заставило себя ждать, но обеспечило лишь формальное преимущество в синтетических тестах пропускной способности. В практических же задачах такие модули в своей массе проигрывали даже бюджетным сериям DDR400, лишь дорогие элитные модули DDR2, собранные на отборных чипах, с урезанными таймингами могли хоть как-то «выглядеть» на фоне простой DDR.

Ситуация усугублялась еще и тем, что единственные чипсеты с поддержкой DDR2 (i915P и i925X) располагают, мягко говоря, не самыми эффективными средствами работы с памятью. И, например, их предшественники — чипсеты i875P/i865PE — даже при сравнительном тестировании на DDR400 оказываются впереди. Причем, несмотря на декларированную поддержку Enhanced Memory Pipelining в i925X, мы так и не смогли выловить те проценты разницы, которые она призвана обеспечить по сравнению с младшей версией. Тогда как «поколение 800-х» имеет довольно четкое разделение: i875P (и те экземпляры i865PE, в которых производителем платы была разблокирована технология PAT) до сих пор являются самыми быстрыми чипсетами под интеловскую платформу.

Все это, конечно, тоже не добавляло очков в копилку DDR2. Ведь больше нигде она проявить себя не может, поскольку AMD с интегрированным в процессоры Athlon 64 контроллером памяти чувствует себя как никогда уютно с «первой» DDR, а от экспериментов с DDR2 официально дистанцировалась с формулировкой «пока эта память не будет обеспечивать реальное преимущество». Причем это радостное событие случится (по версии AMD) не раньше 2006 года. Мнение «малой процессорной» компании в данном вопросе, пожалуй, даже более авторитетно, нежели позиция великана-конкурента. Ведь именно AMD в свое время отстояла DDR в качестве будущего стандарта оперативной памяти, тогда как Intel занималась продвижением другого типа памяти — RDRAM, не скупясь, кстати, на категоричные выпады в адрес DDR (буквально: эта память плохо работает и не годится для ПК!).

Прогнозы AMD в отношении DDR2 тоже пока сбываются, но не исключено и такое, что при поддержке процессорного гиганта новый тип памяти может похорошеть в более сжатые сроки. Собственно, эта колонка потому и появилась, что некоторые впередсмотрящие передовики выпустили модули DDR2-667. Точнее, в нашей лаборатории оказалась лишь одна пара сэмплов (двухканальный комплект, из подобранных для максимальной совместимости модулей) от компании OCZ.





слева Память стандарта «DDR-один» продолжает развиваться параллельно DDR2, и, в случае модулей Corsair, можно ответственно заявлять: процесс идет в правильном направлении.
справа Медные радиаторы, отборные чипы. Признаюсь, давно искал повод представить модули под маркой OCZ. Вот, представляю.

Но «шутка юмора» состоит в том, что память DDR (да, безо всякой двойки в названии) продолжает развиваться совершенно независимо и едва ли не ускоренными темпами! В силу чего сравнение обновленной DDR2 логично проводить со свежими DDR-модулями. Причем речь идет не о памяти для оверклокеров (протестированные и работоспособные на нестандартных частотах вплоть до 550-600 МГц образцы DDR тоже есть, но интерес к ним по понятным причинам носит ограниченный, специфический характер), а о вполне «официальных» модулях, промаркированных как DDR400. По сравнению с образцами годичной давности здесь прогресс воплотился в сниженных таймингах вплоть до ультимативных «2-2-2-5» в последних моделях.

Важно отметить, что современная DDR-память способна выдерживать низкие тайминги и при установке в системы с Athlon 64 (не секрет, что интегрированный контроллер памяти в этих процессорах экзаменует модули довольно жестко, поэтому для второсортных творений приходится выставлять повышенную задержку). Ну а для подтверждения наличия пороха в DDR-пороховницах все та же неугомонная OCZ буквально на днях объявила новый продукт — DDR1-772, с таймингами 3-4-4-6. Рабочая частота — 772 МГц, что больше, чем у любой DDR2, а единицу решили вынести в название, для ясности. Смеем заметить, коллеги, это сильно!

Подходы к снаряду

Для тестирования новых модулей использовались две платформы. Классическая DDR испытывалась на материнской плате ECS KN1 Extreme, построенной на чипсете nForce4 с процессором Athlon 64 3200+ (2,0 ГГц, 512 Кбайт кэш). Поддержку для DDR2 удалось подобрать лишь со второй попытки — с нашей роскошной ASUS P5AD2-E на чипсете i925XE OCZ-память работать почему-то отказалась (компьютер просто не стартовал), но все замечательно запустилось на плате MSI 925X Neo (чипсет i925X), процессор Pentium 4 540 (3,2 ГГц, 1024 Кбайт кэш). Остальные компоненты идентичные: видеокарта ASUS EAX800XL/2DTV, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Операционная система — Windows XP Service Pack 2.

Параметр	DDR400 Kingston ValueRAM	DDR400 OCZ Revision 3 Performance Series	DDR400 Corsair CMXP512-3200XL	DDR400 DDR2-533 PQI	DDR2-667 OCZ EB Platinum Edition	DDR2-667 OCZ EB Platinum Edition (o/c)
Тайминги	2,5-3-3-7	2-3-3-6	2-2-2-5	4-4-4-12	4-2-2-8	3-2-2-7
SiSoft Sandra, Мбайт/с	5519	5558	5594	4901	5064	5095
RMMA, средняя ПСП на чтение, Мбайт/с	3845	3995	4036	4837	4952	5137
RMMA, средняя ПСП на запись, Мбайт/с	2310	2370	2384	2158	2263	2316
RMMA, средняя ПСП на копирование, Мбайт/с	1316	1356	1322	1373	1557	1612
RMMA, максимальная ПСП на чтение, Мбайт/с	6148	6093	6140	5889	6162	6221
RMMA, максимальная ПСП на запись, Мбайт/с	5765	5752	5764	4325	4327	4325
RMMA, максимальная ПСП на копирование, Мбайт/с	2356	2422	2477	2118	2231	2299
RMMA, средняя латентность случайного доступа, нс	72,4	68,1	63,2	117,5	103,2	100,7
RMMA, минимальная латентность случайного доступа, нс	71,0	66,9	61,7	112,6	99,7	96,6
RMMA, максимальная латентность случайного доступа, нс	75,5	71,4	66,1	133,2	121,3	117,7
Unreal Tournament 2003, antalus-botmatch, 640x480, fps	88,0	85,8	91,3	65,4	66,8	67,2
Unreal Tournament 2003, antalus-flyby, 640x480, fps	245,9	239,6	253,0	212,0	215,7	216,0
DOOM III, 640x480, fps	79,3	91,1	96,7	80,3	82,4	83,2
Half-Life 2, 640x480,fps	96,7	99,4	101,4	87,5	90,9	91,9

Тест-обойма включала два синтетических испытания: SiSoft Sandra 2004 и низкоуровневый тест отечественной разработки Right Mark Memory Analyzer (http://cpu.rightmark.org/products/rmma_rus.shtml), любезно раскрывший нам все подробности, связанные с пропускной способностью и латентностью подопечных. Из игровых тестов опытным путем были отобраны наиболее чувствительные к нюансам работы памяти. Ими оказались Unreal Tournament 2003, DOOM 3 и Half-Life 2. Ничего неожиданного, не правда ли? Для пущего сведения к минимуму влияния платформы на результат было выставлено минимальное разрешение, FSAA и анизотропная фильтрация отключены, лишь детализация графики осталась на максимальном уровне...

Первое, что бросается в глаза при анализе результатов, это примерно равная максимальная пропускная способность, вне зависимости от типа памяти. А ведь единственное «чистое» преимущество DDR2 как раз и состоит в возможности достижения больших частот и, как следствие, пиковой скорости перекачки данных (причем частоты 533 и 667 МГц официально вписаны в стандарт JEDEC для DDR2. В отличие от DDR, для которой последней «официальной» частотой так и остается 400 МГц). В чем же проблема? Ответ прост: для частоты системной шины 800 МГц, которой располагает подавляющее большинство нынешних Pentium 4, характерна максимальная пропускная способность 6,4 Гбайт/с, что в точности соответствует максимальной «отдаче» для... 400-мегагерцовой памяти в двухканальном режиме. Таким образом, использовать таланты высокочастотной памяти не представляется возможным, вне зависимости от того, принадлежит ли она к типу DDR или DDR2. Но это не означает, что мы вовсе не сможем найти применение последним моделям сверхшустрой DDR2-памяти. Как известно, снижая частотную нагрузку на память, мы имеем право скомпенсировать это послабление установкой агрессивных таймингов. Что и было сделано в тесте модулей OCZ.

Тем не менее нам кажется, что было бы недурно поднять пропускную способность шины, чтобы потенциал памяти реализовывался более естественным способом. Компания Intel, впрочем, думает иначе и, выпустив в конце прошлого года несколько показательных сверхдорогих чипов под шину 1066 МГц, вернулась на прежнюю дорожку и в свежеобъявленной линейке Pentium 4 6xx вновь использует 800 МГц FSB. Обидно!*

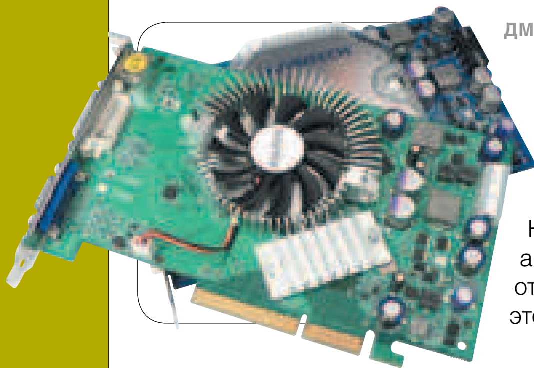
Впрочем, к AMD тоже есть претензия: коль скоро память DDR продолжает совершенствоваться, почему бы не легализовать те самые модули «для разгонщиков» с частотами выше 400 МГц? Тем более что никакого ограничения от системной шины здесь уже нет, достаточно «прописать» новый множитель в параметрах контроллера памяти в самих процессорах (скажем, добавить, таким образом, бонусов процессору Athlon 64 FX или даже сделать широкий жест и одарить скоростной благодатью всех). Увы, официальная позиция состоит в том, что «мы не можем поддерживать память, спецификации которой не одобрены организацией JEDEC». С другой стороны, кто в этой комбинации яйцо, а кто курица? Не явится ли для JEDEC позиция AMD, как главного потребителя «ускоренных» модулей, руководством к действию? Учитывая все проблемы, сопутствующие продвижению DDR2, ей-богу, это было бы логичным шагом.

Ну а пока мы имеем возможность сравнить то, что есть по состоянию на начало весны-2005. Результаты в таблице, а словесные итоги, увы, до неприличия краткие и однозначные. Даже искусственно прижатые тайминги на самой скоростной разновидности DDR2 в паре с чипсетом i925X не позволяют говорить о каком-либо паритете этой памяти с DDR400 в связке с интегрированным AMD-контроллером. Задержки при обращении (латентность) для DDR2 по-прежнему больше в 1,5-2 раза. Отсюда и практически повсеместное отставание в прикладных тестах по сравнению даже с бюджетной ValueRAM. Для полноты картины приходится учитывать и тот факт, что пару 512-мегабайтных модулей DDR400 с минимальными таймингами от той же Corsair можно купить за $300, а первенцы в ряду DDR2-667 стоят не дешевле $400 за пару равного объема.

* О собственно процессорах из новой линейки мы, конечно же, напишем отдельно, спешить с этим не имеет смысла. Ибо центральное новшество — технологию EM64T, аналог AMD64 — полноценно протестировать пока невозможно по все той же причине, то есть из-за отсутствия финальной версии 64-битной Windows XP x64 (релиз по-прежнему откладывается; но этой весной, похоже, Microsoft таки разрешится от бремени), а в бета-версии ОС и на имеющихся приложениях в среднем лидирует Athlon 64 (не иначе как на правах первопроходца).
В остальном же все выглядит так, как будто уважаемая компания решила окончательно насолить любителям компьютерных игр. Мы уже неоднократно отмечали, что увеличение объема кэш-памяти в играх приносит куда менее ощутимые дивиденды, нежели подъем тактовой частоты. И что же? В новых процессорах кэш удвоен (кстати, никаких других изменений, влияющих на производительность, не введено), при этом младшая — 3,0 ГГц — версия (Pentium 4 630) из новой линейки будет стоить столько же, сколько 3,2-гигагерцовый Pentium 4 из старой линейки или... Athlon 64 3400+, например.

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании Patriarch (www.memory.ru), 3Logic (www.3l.ru) и USN Computers (www.usn.ru), предоставившие на тестирование память и сопутствующие компоненты, без которых эта колонка осталась бы без практического наполнения и сермяжной правды.



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

XXL

Межсезонье обычно не приносит новых графически-процессорных рекордов. Но, с точки зрения практического наблюдателя, интересующегося не столько абсолютной величиной 3D-марок, набираемых лучшими на данном временном отрезке видеокартами, сколько банальным вопросом «чем разжиться», именно в это время появляются самые что ни на есть «лучшие покупки».

Подрезка швов

Откуда берутся привлекательные по цене и характеристикам видеокарты? Вот отсюда:

а) Дешевеют все представители объявленной «в сезон» линейки (как скоростные, так и среднебюджетные), по естественным причинам удовлетворения потребностей энтузиастов всех мастей и снижению себестоимости самих чипов по мере отладки производства;

б) Появляются новые ревизии графических чипов, в которых «учтены пожелания потребителей» или, как минимум, использован новый (уменьшенный относительно прежнего) техпроцесс, что позволяет нарастить количество конвейеров и поднять частоты, сохранив себестоимость и тепловыделение на прежнем уровне.

Событие из разряда упомянутого в пункте «б» и произошло с процессорами ATi Radeon X800. Их перебазировали на технологический процесс 0,11 мкм, никак не затронув функциональность и архитектуру. Лучшие представители обновленной линейки уже довольно давно и терпеливо дожидались своей очереди в пупырчатых пакетиках и разноцветных коробках в углу нашего тестлаба. Поэтому не будем тянуть резину и, прежде чем приступить к тестам, лишь коротко представим виновников торжества:

— ATi Radeon X800 располагает 12 пиксельными и 6 вершинными конвейерами, работает на частоте 400 МГц и рассчитан на комплектацию 350 (700) МГц DDR-памятью. Нынешние платы имеют 256 Мбайт, но ожидается появление и 128-мегабайтных версий. Шина памяти во всех случаях полноценная — 256-битная;

— ATi Radeon X800XL (изюминка коллекции!) имеет полный комплект конвейеров (16/6), что ранее было привилегией лишь богемных X800XT, частота такая же, как у X800 (400 МГц), память рекомендуется 2-нс GDDR3 на 500 (1000) МГц. Объем — исключительно 256 Мбайт.

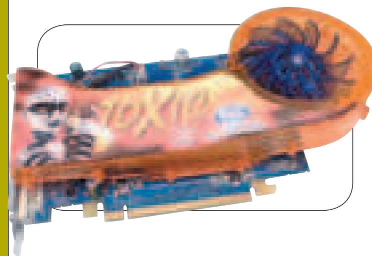
Отдельной, но серьезной заявкой на успех обновленной серии X800 назовем свалившуюся в наш почтовый ящик (в тот самый момент, когда ее еще не поздно было добавить в этот текст) официальную новость о распространении серии X800, X800XL (а также X850) на AGP-порт. Первоначально серия вышла под PCI-Express, что, учитывая медленный рост этого сектора рынка и недовольство тех, кому хотелось бы обновить имеющийся компьютер без замены материнской платы, едва ли оправдано. Для X850 выпущена отдельная версия чипа со встроенным AGP-интерфейсом, для X800 — внешний мост. Есть ощущение, что и серию X700 в ближайшее время одарят аналогичной поддержкой. Давно пора!

Тем временем в данный раунд тестирования попала совсем другая карта под AGP. За отчетный период компании-сборщики карт на чипах nvidia пополнили свой AGP-ассортимент продуктами на очень удачном GeForce 6600GT.

Как мы тестировали

Видеокарты для платформы AGP устанавливались на материнскую плату ABIT AV8 на чипсете K8T800; их коллеги для PCI-Express — на Gigabyte GA-K8NXP-SLI. Прочие компоненты использовались одинаковые: процессор Athlon 64 4000+ (2,4 ГГц, 1024 Кбайт кэш), 1 Гбайт памяти DDR400 PC3200 от Kingston, винчестер Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт и звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. Операционная система прежняя — Windows XP Service Pack 2; зато драйверы успели смениться за отчетный период не раз, и мы поставили Detonator 67.66 и Catalyst 5.10.

Набор полусинтетических тестов включал в себя 3DMark 05, AquaMark 3, Gun Metal Benchmark 2 и Codecreatures Benchmark Pro. Из игровых тестов применялись только самые мощные производители гигатекселей в секунду: Tomb Raider: Angel of Darkness (демо paris5_4), DOOM 3 1.1 (demo001), Far Cry 1.3 (демо, записанное на карте Pier нашими немецкими коллегами, — см. www.3dcht4u.de/3dc/kfd53t5fes8z/farcry-pcgh-vga.zip), Half-Life 2 (демо можно скачать по адресу www.3dcht4u.de/3dc/kfd53t5fes8z/hl2-3dc_canals.zip). Использовались высокие разрешения, суровые настройки качества (во всех случаях максимальные, лишь DOOM 3 прогонялся для сравнения в High- и UHQ-уровнях качества) и зверские уровни анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания. В итоге, нам было страшно, но мы все равно героически трудились.



Sapphire Toxic X700 Pro

В отличие от производителей центральных процессоров, GPU-мейкеры не утруждают себя попытками отождествить свое изделие с некоей моделью в ряду конкурента и отметить этот факт в названии. А значит, единственным ориентиром для поиска соответствий остается цена и, конечно же, производительность в основных тестах (к слову, ЦП в последнее время тоже логично подбирать для сравнения равные по цене — модели, взаимно соответствующие по рейтингу, сплошь и рядом стоят неодинаково).

Учитывая, что данная модель в наших краях пока в свободной продаже не отмечена, мы взяли минимальную цену, установленную с легкой руки западных интернет-купцов. Вероятнее всего, местная окажется поначалу выше $200, но очень надеемся, что выше — не сильно. Таким образом, имеем явного

конкурента для линейки на чипах GeForce 6600GT, с той лишь разницей, что линейка X700 рассчитана пока исключительно на PCI-Express.
Преимущества по сравнению с оригинальной X700 Pro видны невооруженным глазом (и слышны ухом). Мы — о большой и теплоемкой системе охлаждения с почти бесшумным кулером (скажем больше, вентилятор покрыт краской, светящейся в ультрафиолетовых лучах, причем соответствующая лампа подсветки есть в комплекте!). Если карта устанавливается в тесном или переполненном «горячими» компонентами корпусе, положительное влияние на охлаждение видеокарты окажет способ забора воздуха извне (для чего в двухэтажной системе охлаждения сделан раструб, а из соседнего с видеокартой отсека придется удалить заглушку). Столь основательное охлаждение позволило установить повышенные частоты (точнее, к карте прилагается утилита APE (Automated Performance Enhancer), которую надлежит инсталлировать вслед за драйвером. И штатные частоты X700 Pro (425/430 МГц) автоматически сменятся на 475/500 МГц, для процессора и памяти соответственно. Именно в таком режиме мы и тестировали карту. К сожалению, рассчитывать на серьезный подъем частот сверх этого «официально разрешенного» разгона не приходится. Память и так работает на предельных частотах, а процессоры из серии X700 Pro, как мы уже установили раньше, довольно легко берут частоту XT-версии (то есть те самые 475 МГц), но дальше дело идет туго.
Объективные результаты тестов, к сожалению, основательно подпортили благоприятное впечатление. Если в качестве спарринг-партнера выбрать именно 6600GT (вне зависимости — AGP- или PCI-E-версию), даже наш люксовый вариант X700 Pro не выдерживает натиска (в том числе в Half-Life 2, традиционной вотчине ATi). Любопытно, что даже неразогнанные экземпляры X700 Pro с 256 Мбайт набирают больше очков, чем наш «токсик» со 128 Мбайт (собственно, добавочная память не в счет, на примере других карт мы подобной разницы не наблюдаем и продолжаем считать 128 Мбайт достаточным обьемом для среднебюджетных карт). Есть подозрения, что проблема в драйвере или разводке именно карты со 128 Мбайт памяти. Ну а окончательный вердикт может быть вынесен лишь после выяснения цены карты по версии отечественной розницы.

ЦЕНА **$170**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР **Radeon X700 Pro (425/475 МГц)**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПОРТ **PCI Express 16x**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2-нс GDDR3 (430/500 МГц)**
КОЛИЧЕСТВО КОНВЕЙЕРОВ (ПИКСЕЛЬНЫХ/ВЕРШИННЫХ) **8/6**
ОБЬЕМ ПАМЯТИ **128 Мбайт**
ШИНА ПАМЯТИ **128 бит**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video Out**

рейтинг 3,7

Chaintech SA6600G

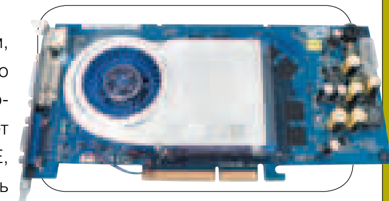


Компания nvidia, мудро предусмотревшая в своем арсенале мосты с PCI-Express на AGP, обживает психологически важные рубежи в $200-250 с большим успехом, нежели конкурент. Как и следовало ожидать, никакого ущерба для производительности возврат к «старой» шине не вызвал, мост работает вполне прозрачно. И нам остается лишь в очередной раз отметить тот факт, что нет никакой настоятельной необходимости, даже собирая новый компьютер на среднебюджетной (не говоря уж о дешевой) видеокарте, непременно ориентироваться на PCI-Express. Наоборот, если вы потратите сэкономленные на поддержке PCI-E деньги на более мощный процессор или больший обьем памяти, почти наверняка ощутимо выиграете.
Ну а для апгрейда имеющейся системы на AGP такая карта тем более подходит и своих денег стоит.

ЦЕНА **$230**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР **GeForce 6600GT (500 МГц)**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПОРТ **AGP 8x**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2-нс GDDR3 (450 МГц)**
КОЛИЧЕСТВО КОНВЕЙЕРОВ (ПИКСЕЛЬНЫХ/ВЕРШИННЫХ) **8/3**
ОБЬЕМ ПАМЯТИ **128 Мбайт**
ШИНА ПАМЯТИ **128 бит**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video Out**

рейтинг 4,2

ASUS V9999LE/TD



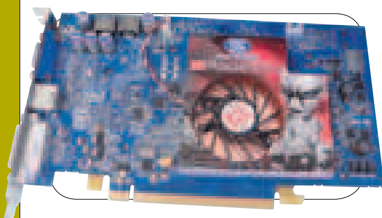
Впрочем, для тех, кто не гнушается разгоном, есть вариант апгрейда и получше. Мы продолжаем исследование приглянувшейся нам серии ASUS V9999 и на этот раз вашему благосклонному вниманию предлагаем аппарат на усеченной до 8 пиксельных и трех вершинных конвейеров версии процессора GeForce 6800. Блокировка, естественно, программная, и, учитывая, что у этой платы полноразмерный дизайн (почти полноразмерный — поскольку вторым разьемом питания все же пожертвовали), а также роскошная GDDR3 от Hyundai, не испытать ее в разгоне было не по-хозяйски.
Сразу отметим, что в нашем экземпляре оказались исправными все 16 пиксельных и 5 вершинных конвейеров (до уровня 6800 GT и Ultra; таким образом, недостает лишь одного вершинного конвейера, что сущая мелочь, на тесты не влияющая). Не исключено, что компания ASUS действительно отбирает для таких карт наиболее «перспективные» 6800LE, благо обьемы закупок наверняка позволяют делать это почти безболезненно. Частотный разгон до 370 МГц на процессоре и 385 для памяти удался легко и по субьективным ощущениям должен быть типичным для этой модели и не требовать дополнительных мероприятий по охлаждению, подьему напряжения и т.п. Полученные в таком состоянии результаты продемонстрировали уверенное превосходство перед Radeon X800, платы на котором вы едва ли найдете

дешевле $300 (без учета миграции на PCI-Express). В разогнанном состоянии радиатор оставался горячим, но не раскаленным. Кстати, коль скоро дизайн платы полноразмерный, в случае особо сурового разгона не исключена замена кулера каким-нибудь двухэтажным «холодильником», по крайней мере отверстия в плате есть в большом количестве и проблем с креплением не предвидится.

Да, позвольте еще раз отметить, что высокого рейтинга карта удостаивается лишь как оверклокерский полуфабрикат, а в штатной кондиции едва ли заслуживает «тройки», ибо ее стоимость слабо коррелирует с производительностью.

рейтинг 4,3

цена **$280**
графический процессор **GeForce 6800LE (300 МГц)**
графический порт **AGP 8x**
видеопамять **2,2-нс DDR (350 МГц)**
количество конвейеров (пиксельных/вершинных) **8/4**
объем памяти **128 Мбайт**
шина памяти **256 бит**
интерфейсы **DVI, D-Sub, S-Video Out**



Sapphire Radeon X800

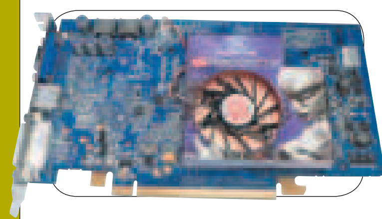
Младшая модель в обновленной линейке X800 располагает 12 конвейерами, причем блокировка явно имеет место лишь программная (или средствами BIOS), так как никаких перерезанных дорожек, равно как и отличий между 16- и 12-конвейерными чипами, обнаружено не было. А значит, есть надежда, что в будущих версиях утилит-твикеров появится возможность разблокировки и ATi таким образом сравняется с nvidia в части гуманного отношения к энтузиастам.

Миниатюрный и легкий радиатор, поставленный на эту карту инженерами Sapphire, всем своим видом дает понять, что чип произведен по обновленному и прогрессивному техпроцессу и излишней «горячкой» не страдает (картам, кстати, внешнее питание не требуется). Тем временем по акустическим характеристикам он не показался нам верхом совершенства — в покое, при работе с плоской графикой, шум не выделяется над фоновым уровнем, но в играх обновленный кулер разгоняется чувствительно и... свистит. Причем обороты повышаются сразу же после запуска тяжелых приложений, и можно даже подумать, что управление скоростью здесь программное, вне зависимости от текущей температуры ядра или радиатора. Мы не могли отделаться от впечатления, что, сохранив прежний формат охлаждения, можно было сделать его образцово тихим. Сэкономили медь для бюджетной платы? Возможно.

Как и следовало ожидать, от простой смены техпроцесса процессор серии X800 ничего в тестах не проиграл и не выиграл по сравнению со своим прототипом, разница все также определяется с точностью до количества конвейеров и частоты. Иначе говоря, уменьшение технологических норм ведет к прогрессу разгонного потенциала. Впрочем, для имеющейся системы охлаждения у доставшегося нам экземпляра устойчивым потолком оказались 450 МГц, хотя, судя по сетевым отчетам, постаравшись, можно догнать чип до 490-500 МГц. Поскольку компания Sapphire не стала размениваться по мелочам и применила для этой карты такую же печатную плату и память, как и для старшей X800XL, мы ожидали хорошего разгона и по памяти. Однако в качестве предохранительной меры в прошивке платы, очевидно, снизили напряжение питания чипов памяти. Иными причинами «упирание» в 400 МГц, при расчетных для 2-наносекундной памяти 500 МГц, объяснить сложно. Как бы то ни было в разогнанном состоянии наша X800 лишь чуть не дотянула до уровня разогнанной же 6800LE, и мы рискнем назвать ее в такой же степени привлекательным выбором для владельцев PCI-Express-систем, как 6800-ю для AGP-сектора.

рейтинг 4,3

цена **$300**
графический процессор **Radeon X800 (390 МГц)**
графический порт **PCI Express 16x**
видеопамять **2-нс GDDR3 (350 МГц)**
количество конвейеров (пиксельных/вершинных) **12/6**
объем памяти **256 Мбайт**
шина памяти **256 бит**
интерфейсы **DVI, D-Sub, S-Video Out**





Sapphire Radeon X800XL

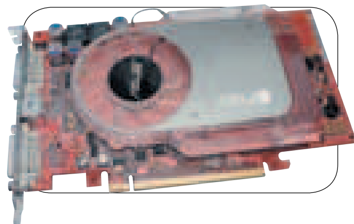
Наконец-то перед нами плата на полноразмерном (16 конвейеров) чипе от ATi, цена на которую выражается не в 500 и даже не в 400 условных единицах. И это не рекомендованная, а самая что ни на есть розничная расценка. Браво! Производительность вполне соответствует цене, если исходить из посыла, что за $350 мы имеем право получить карту, не просто вытягивающую графику во всех современных играх, но не иначе как на максимальном уровне качества и с включенными сглаживанием и анизотропной фильтрацией. Как видите, в нашем утяжеленном комплекте тестов новая карта обеспечила повсеместную «играбельность». Чип неплохо масштабируется по частоте (для примера мы прогнали тесты в разогнанном до 420/520 МГц состоянии).

Если же оценивать ситуацию на фоне предложений конкурента, то нам просто нечего сказать... В категории до $400 с интерфейсом PCI-Express у nvidia ничего с разблокированными 16 конвейерами не значится. А под AGP можно удовольствоваться все теми же 6800GT, которые мы уже хвалили, и от своего слова не отказываемся. Любопытно, что результаты X800XL и 6800GT на штатных частотах в тестах до смешного близки, лишь антагонистичное расхожде-

рейтинг 4,5

ЦЕНА **$350**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР **Radeon X800XL (400 МГц)**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПОРТ **PCI Express 16x**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2-нс GDDR3 (490 МГц)**
КОЛИЧЕСТВО КОНВЕЙЕРОВ (ПИКСЕЛЬНЫХ/ВЕРШИННЫХ) **16/6**
ОБЪЕМ ПАМЯТИ **256 Мбайт**
ШИНА ПАМЯТИ **256 бит**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video Out**

ние в DOOM 3 и Half-Life 2 разнообразит картину. О качестве системы охлаждения сапфировской платы мы распинались парой абзацев выше, осталось только отметить, что в закрытом корпусе высокочастотных спецэффектов практически не слышно. И премировать Sapphire Radeon X800XL «Нашим выбором»!

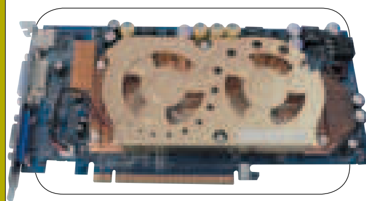


ASUS EAX800XL/2DTV

Еще одна карта на том же самом X800XL; разница по сравнению с образцом Sapphire и референсным дизайном просматривается исключительно в конструкции системы охлаждения. Действительно, наблюдаем качественный медный кулер, внешне похожий на те, что устанавливаются со времен 9800Pro на «родные» карты и продукцию приближенных к ATi сборщиков (Sapphire, Power Color), лишь диаметр вентилятора меньше. Хотя внутри есть неприметная, но существенная деталь: тепловая трубка для интенсивного отвода тепла от подошвы. Вентилятор шумит меньше сапфировского, наличествует симпатичная голубая подсветка кулера... И мы посетовали бы лишь на скромный разгон, как по чипу, так и памяти, не выделивший эту карту на фоне того же сапфировского образца. Возможно, мы даже не придали бы значения тому факту, что карта слегка отстала от своих одночиповых подруг в игровых тестах. Но! Обратите внимание на цену. Не подскажете, откуда в ней появилась лишняя сотня долларов? Мы этого не знаем, посему остаемся в недоумении и надеемся на разрешение данного розничного противоречия.

рейтинг 3,5

ЦЕНА **$475**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР **Radeon X800XL (400 МГц)**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПОРТ **PCI Express 16x**
ВИДЕОПАМЯТЬ **2-нс GDDR3 (490 МГц)**
КОЛИЧЕСТВО КОНВЕЙЕРОВ (ПИКСЕЛЬНЫХ/ВЕРШИННЫХ) **16/6**
ОБЪЕМ ПАМЯТИ **256 Мбайт**
ШИНА ПАМЯТИ **256 бит**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI — 2 выхода, S-Video Out**





Gigabyte GV-3D1

Самая... любопытная видеокарта нашего обзора, достойная по меньшей мере спецприза за высоту полета инженерной мысли (который мы незамедлительно и выдаем!). Двухпроцессорный ускоритель Gigabyte GV-3D1 работает исключительно с платой Gigabyte GA-K8NXP-SLI на чипсете nForce4 SLI; причем и продаваться сей шедевр будет, скорее всего, прямо в комплекте с такой платой. По крайней мере доставшаяся нам «Mini setup platform» представляла собой две фабричным образом скрепленные коробки — с платой и видеокартой. Два процессора GeForce 6600GT соединены интерфейсом SLI прямо на самой карте, а упомянутая материнская плата располагает особым PCI-Express-портом, в режиме Normal логически разделяющимся на два порта по 8 дорожек каждый. Что, впрочем, не исключает нормальную работу на такой плате любой видеокарты, а также использование пары видеокарт, поддерживающих SLI-режим (как и на исследованной нами в позапрошлом номере SLI-плате от ASUS, для переключения режимов надо перевернуть в особом слоте маленькую карточку).

Каждый графический процессор имеет собственный видеобуфер объемом 128 Мбайт, частоты GPU выбраны стандартные, а память слегка ускорена по сравнению со спецификацией для одиночных плат на 6600GT.

На первый взгляд, продукт годится исключительно в качестве «витрины» достижений гигабайтовского хозяйства. Но более тесное знакомство обнаруживает вполне здоровую претензию на практичность. По сравнению с парой 6600GT-плат, которые на практике едва способны тягаться с одиночными ускорителями классом выше (даже 6800GT и X800XL, не говоря уже о high-end-версиях), тандем от Gigabyte с небольшим, но все же отрывом лидировал в нашем тестировании. Вопреки опасениям, связанным с парой кулеров, шум от видеокарты не превосходил среднего фона от видеокарт, отметившихся в текущем обзоре. Особым жаром от системы также не пыхало, дополнительного усиления блока питания не потребовалось.

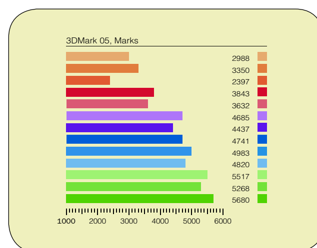
Словом, почему бы не приобрести двухпроцессорную плату? И не из любви к экзотике и поощрения разработчиков, измысливших нетривиальное решение, а из практических побуждений? Работает плата стабильно, качество изображения отменное, результаты — см. в диаграммах. В конечном счете, привлекательность будет определяться ценой комплекта, и если последняя не будет выше обещанной, мы подозреваем, что охотников до GV-3D1 найдется прилично.

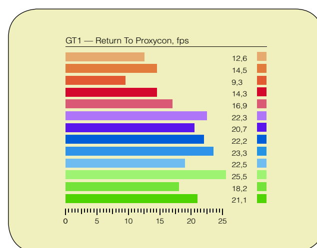
рейтинг 4,5

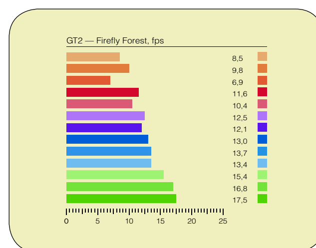
ЦЕНА **$599** (в комплекте с материнской платой Gigabyte GA-K8NXP-SLI)
ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ **Два GeForce 6600GT (500 МГц)**
ГРАФИЧЕСКИЙ ПОРТ **PCI Express 8x+8x**
ВИДЕОПАМЯТЬ **1,6-нс GDDR3 (560 МГц)**
КОЛИЧЕСТВО КОНВЕЙЕРОВ (ПИКСЕЛЬНЫХ/ВЕРШИННЫХ) **8/3**
ОБЪЕМ ПАМЯТИ **256 Мбайт (по 128 Мбайт на каждый GPU)**
ШИНА ПАМЯТИ **128 бит**
ИНТЕРФЕЙСЫ **DVI, D-Sub, S-Video Out**

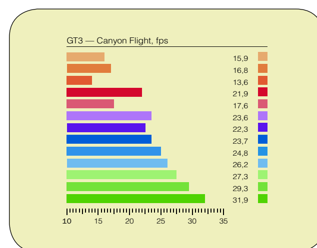
Спасибо!

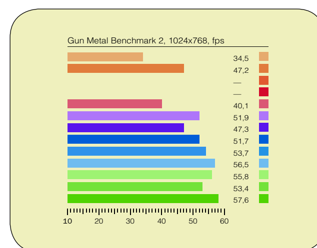
Редакция Game.EXE искренне благодарит московские представительства компаний Gigabyte (www.gigabyte.ru), Sapphire (www.sapphiretech.ru), ATi (www.ati.com/ru), nvidia (www.nvidia.ru), ASUS (www.asuscom.ru), AMD (www.amd.ru), а также компании 3Logic (www.3l.ru) и USN Computers (www.usn.ru), любезно поделившиеся с нами самым отборным и прогрессивным игровым железом. Отдельное спасибо компании OLDI (www.oldi.ru) за комплектацию тестового стенда!

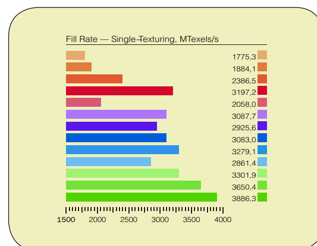


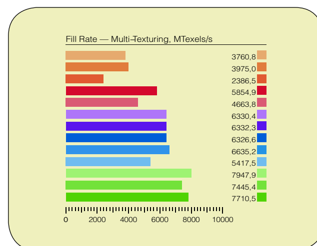


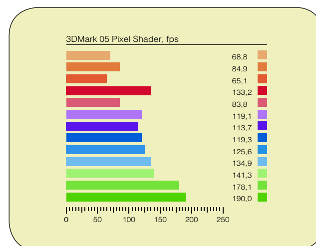


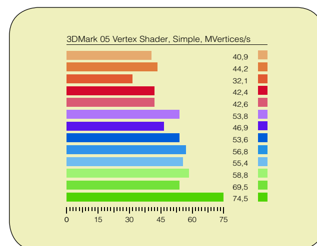


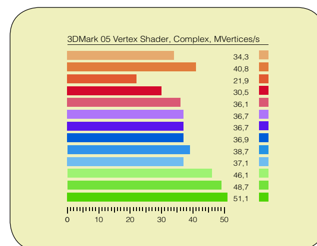


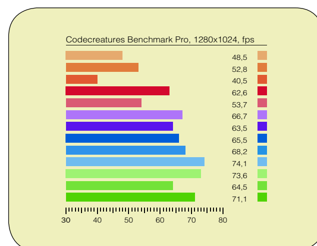


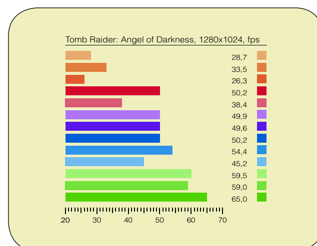


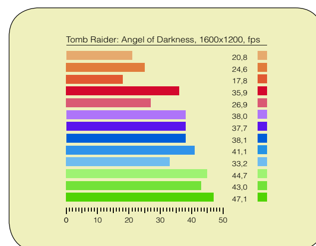


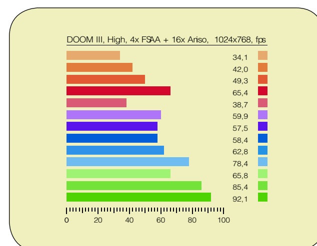


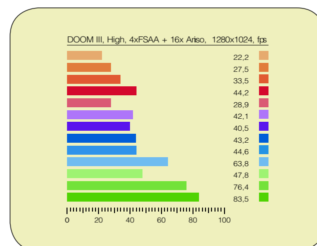


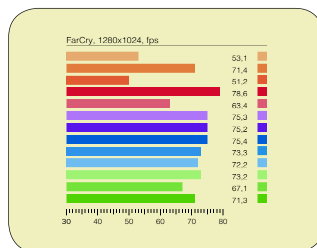


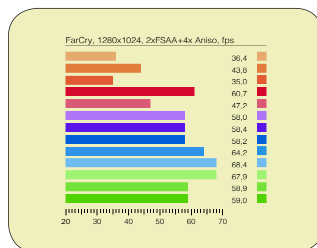


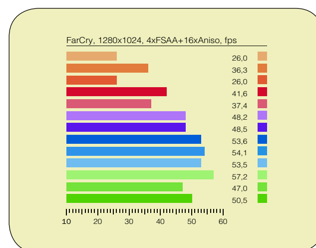


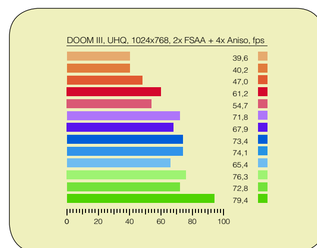


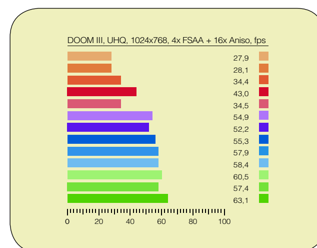


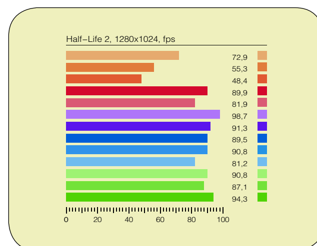


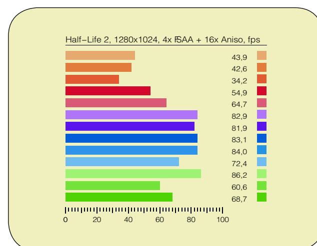






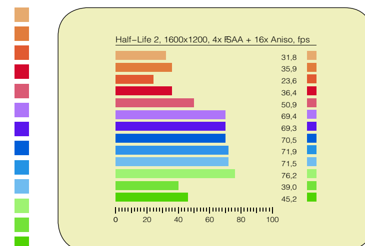






Видеокарты

- Sapphire Toxic X700 Pro (APE)
- Chaintech SA6600G
- ASUS V9999LE/TD
- ASUS V9999LE/TD (16/5 конвейеров, 370/770 МГц)
- Sapphire Radeon X800
- ATI Radeon X800XL PCI-E (референсный дизайн)
- ASUS EAX800XL/2DTV
- Sapphire Radeon X800XL
- Sapphire Radeon X800XL (420/520 МГц)
- nvidia GeForce 6800GT PCI-E (референсный дизайн)
- Sapphire Radeon X800XT
- Gigabyte GV-NX66T128D 6600GT (SLI-режим)
- Gigabyte GV-3D1



Многие шедевры мирискусства — могилы неизвестных подмастерьев.
Саундтрек современной многобюджетной голливудской картины немыслим без большого, чем больше, тем лучше, симфонического оркестра. Во-первых, это давняя традиция, а во-вторых, всем известно, что художественная ценность исполняемого произведения прямо пропорциональна высоте взгроможденных друг на друга музыкальных инструментов.
Однако было время, когда большой симфонический аккомпанемент практически исчез из кинематографа. Под натиском сначала джаза пятидесятых, а потом и музыкального калейдоскопа шестидесятых оркестры были вынуждены играть на задворках кинопроизводства. Композиторы и исполнители, привыкшие обустраивать десятки фильмов в год, остались без работы, сентиментальная грандиозность сороковых в новом времени оказалась совершенно неуместной.
Почти двадцатилетнюю засуху фактически единолично победил Джон Уильямс. Сперва суперуспех морского мюзикла «Челюсти», а затем всепобеждающее шествие космической оперы «Звездные войны» не только вернули оркестры на большие экраны, но и надежно прикрутили их болтами к полу.
Пролетевшие десятилетия странно изменили взаимоотношения космической киносаги и ее музыки. Первоначальной (классический) саундтрек в стиле привычного зрителю позднего романтизма должен был перекинуть мостик от публики ко всем этим странным персонажам, роботам, чужим планетам... Теперь же все кино приобрело благородный налет старомодности, и музыка словно подчеркивает это.
Игры по «...войнам» невозможно представить с каким-то другим сопровождением, это была бы глупость на грани кощунства. Проблема лишь в том, что игр выходит множество, и всю имевшуюся музыку уже давно нарезали на петли и многократно употребили. А в тени потягивает одуванчиковое вино Марк Griски (Mark Griskey), штатный композитор LucasArts, чья обязанность — наделять Star Wars-игры саундтреком, максимально похожим на то, что мог бы написать Сам.
Оригинальная дорожка Knights of the Old Republic II по большей части является настоящим шедевром творческого звукоподражания. Которое, кстати, оказалось не по плечу Джереми Соулу (Jeremy Soule), одному из звезд игромузыки, которого пригласили сотворить Нечто для предыдущей части. Слишком уж там проглядывала личность автора. Непорядок! А вот в KOTOR2 практически каждая тема, персонажа или географического места, отмечена пусть и поддельно, но печатью Джона Уильямса (пожалуй, за единственным исключением в виде рулад, сопровождающих боевые действия джедаев).
Заслуги Марка Гриски на поприще композиторской мимикрии признаны ничего не подозревающей общественностью. Пролистайте на досуге рецензии на KOTOR2, да и на другие его работы: SW: Jedi Starfighter, SW: Racer Revenge, SW: Obi-Wan... Слишком часто в текстах встречаются различные вариации пассажа: «что же касается музыки, то саундтрек Джона Уильямса столь же прекрасен, как и в кинофильмах». Конечно, борзописцы должны быть внимательнее, должны перепроверять каждое написаное слово, но и их понять можно: что здесь проверять, если на слух чистейший Уильямс?
«По крайней мере мою музыку не путают с Авриль Лавин», — философски замечает Марк.
Простите, не расслышал, с кем?

До встречи в Лете,
Ученик Аристотеля, чье имя забыто.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #4

Свет отраженной тьмы

Каково быть лишенным таланта и осознавать это? Бросить все, рискнуть, посвятить жизнь достижению мечты — и проиграть? Рядом — Рембрандт, кумир веков, великодушно принявший тебя в число учеников, а ты — человек, имени которого никто не вспомнит, потому что всю жизнь будешь класть на холст лишь то, что подсмотрел у других. Бесценная возможность не только наблюдать за тем, как работает мастер, но и помогать ему, — выписывая в монументальных полотнах те малозначительные детали, на которые Сам размениваться не должен. Но никто потом не скажет: «Смотрите-ка, дети, вон в том углу узор на воротнике стражника выписывал ваш прапрадедушка».